EMBRYO A. MOORE EN ESPAÑOL

EL UNIVERSO DC QUE PREPARABA ALAN MOORE

Nº 9
JUNIO 2016

E-ZINE PERIÓDICO SOBRE ALAN MOORE
embryoamoore.blogspot.com.es

EDITORIAL

Bienvenidos de nuevo al "mooreverso", amigos de "Embryo". Debemos primero disculparnos debido al mucho tiempo transcurrido desde nuestro anterior número (del ya lejano agosto… ¡de 2014!), pero por desgracia la labor de amor que realizamos, y nuestra rutina en torno al estudio del señor Moore ha estado sumamente diversificada y desviada hacia otras vías. Antes de recompensaros por el retraso con nuestros nuevos y (¡esperamos!) que fabulosos contenidos os debemos un pequeño resumen de estos dos años.

Para empezar, Maese ABL, nuestro líder, alma mater, traductor y desarrollador de contenidos –también conocido como Alejandro Barba- se ha estrenado como escritor con su primer ensayo publicado: nada menos que "Hechizo en Northampton: Una Biolocalización De Alan Moore". Esta ampliación y actualización del estudio psicogeográfico sobre la vida y obra del maestro, que comenzó publicando en su blog y que también tuvo su espacio en este "Embryo", y que vio al fin la luz como uno de los primeros títulos de GasMask Editores (la editorial que ha quitado tiempo al otro fundador de esta revista, el que suscribe). Lo primero que tenemos que manifestar es nuestro orgullo por que el texto ya está en papel y en muchas más manos de las que pensamos en un principio; y lo segundo, por supuesto, es invitaros a descubrirlo a todos los que sigáis huérfanos de su disfrute. En este "Embryo" el escritor y articulista todo terreno John Tones nos ofrece una reseña del mismo que nos da más claves al respecto.

Así pues, y ya que hemos empezado con ello, seguimos desgranando lo que os espera en las siguientes páginas. Como habréis podido comprobar hemos dedicado el nuevo "Embryo" a un tema polémico como pocos: los superhéroes. Plenamente vigentes en cine, comic, literatura, etc… y al que Alan Moore ayudó a dar su forma actual, por no decir que los llevó mucho más lejos que cualquier otro de sus contemporáneos, y cuyas influencias siguen reverberando en las editoriales comiqueras en activo. Tanto Marvel como Dc no paran de recuperar e inspirarse en la obra ochentera de Moore para dar forma a su cansado universo; Tras la recuperación de "Miracleman" en Marvel, y después de los mega-eventos basados en sus relatos de Green Lantern, ahora parece ser que "Watchmen" no solo es parte de la continuidad de Dc, sino que además es parte fundamental en la creación de dicha continuidad y universo. Parece ser que ese Rorschach que reina en la portada de nuestro presente número no podía haber aparecido ahí en mejor momento.

Así pues… todo gira en torno a las mallas en este número. Así que os ofrecemos, en el apartado de obras inéditas de Moore, dos cortas y desternillantes parodias del género como son "Grit!", una burla genial al "Daredevil" de Miller traducida por Maese ABL y "En Pictopia", en versión española de Frog2000. Además, Maese ABL, en el apartado teórico, nos habla de los referentes superheroicos que Moore empleó como influencias en su propia obra, tanto americanas como británicas. Para complementar el "tema watchmen" nada mejor que acercarnos al ensayo "W de Watchmen" de Rafael Marin. Todo un hito en la publicación de nuestro país, al ser el único estudio dedicado a esta obra fundamental y además escrito por la genial pluma de Rafael Marín. Uno de los mejores escritores de género de nuestro país y un gran experto en todo tipo de cultura popular, la cual no podía dejar de incluir a los "supers" y al propio Moore, por supuesto. Todo un honor que el propio Marín haya accedido, además, a concedernos una entrevista sobre su estupenda obra dedicada al cómic que lo cambió todo.

Aparte de esto no dejamos de lado la actualidad ni nuestras secciones habituales. En el primer caso Frog2000, una vez más, nos traduce un interesantísimo texto en el que Moore habla de Lovecraft y desgrana su "Providence", recientemente publicado en castellano. Y en nuestras entrañables madrigueras tenemos mucho que desgranar debido a la ausencia, pero creemos -modestamente-, haber cubierto todo lo más granado e importante de lo sucedido en el mooreverso en estos años. Arion continúa analizando la saga de "La Cosa del Pantano",

también tan enlazada en el Moore superheroico de los ochenta, y, eso sí, en este número no tenemos traducción de las tiras primerizas de Moore (ya pudisteis descargar el tomo recopilatorio de "Las Estrellas... Mi Desatino" en nuestro blog, durante este largo hiato), pero prometemos volver en el próximo número con "Maxwell".

Y ya como auto-regalo de re-bienvenida, y como ofrenda de paz a todos vosotros, seguidores de nuestra publicación... os ofrecemos "Astounding Weird Penises" una salvaje parodia de los clásicos "pulps" que supuso el primer trabajo como guionista y dibujante de Alan Moore en décadas. ¡Una gozada! Muchas páginas y mucho cariño hacia la obra del maestro barbudo, como siempre encapsulada en esta gratis forma digital para vuestro disfrute. Nos vemos en el próximo número. ¡Prometemos no tardar tanto!

Miguel Ángel Villalobos, junio de 2016

ÍNDICE

PORTADA
Por Sergeus ____ 01

EDITORIAL
Por Miguel Ángel Villalobos ____ 02

MADRIGUERAS. (NOTICIERO A.M.)
Por Miguel Ángel Villalobos ____ 04

TODO SOBRE LA ALIENACIÓN: ALAN MOORE CHARLA SOBRE LOVECRAFT Y PROVIDENCE
Traducción de Frog2000 ____ 13

"HECHIZO EN NORTHAMPTON - UNA BIOLOCALIZACIÓN DE ALAN MOORE": LUGARES COMUNES
Por John Tones ____ 20

"GRIT!" (CORAJE)
Por Alan Moore y Mike Collins
Traducción de Maese ABL ____ 24

REFERENTES SUPERHEROICOS EN EL MOORE DE LOS 80
Por Alejandro Barba ____ 29

SAGA OF THE SWAMP THING DE ALAN MOORE: ANÁLISIS # 40-45 y Annual 1
Por Arion ____ 40

"¡EN PICTOPIA!"
Por Alan Moore y Don Simpson
Preparado por Frog2000 y Rodrigo López ____ 48

"W DE WATCHMEN". UNA MIRADA VIGILANTE
Por Manuel Barrero ____ 64

ENTREVISTA A RAFAEL MARÍN SOBRE "W DE WATCHMEN"
Por Alejandro Barba ____ 81

EL UNIVERSO DC QUE PREPARABA ALAN MOORE:
-Introducción de Pedro Angosto
-EL CREPÚSCULO DE LOS SUPERHÉROES
Traducción de Pedro J. Caro ____ 88

"ASTOUNDING WEIRD PENISES".
Alan Moore vuelve a dibujar cómic
Preparado por Maese ABL ____ 133

"EMBRYO. AMOORE EN ESPAÑOL" Nº9. Junio de 2016. E-zine periódico sobre Alan Moore.
Agradecemos a todos los espacios en Internet y a los compañeros cuyos trabajos hemos incluido en la revista. El uso de los materiales empleados en este fanzine en ningún caso tiene un fin lucrativo, sino divulgativo y de homenaje tanto de la figura y obra de Alan Moore como de la labor de sus estudiosos y admiradores.

http//: www.embryoamoore.blogspot.com.es

COORDINADORES EMBRYAGADOS: Alejandro Barba (Maese ABL) y Miguel Ángel Villalobos (EL SEÑOR WOLFVILLE)

PORTADA: Sergio González, SERGEUS / DISEÑO FANZINE: Maese ABL

EMBRYO A.MOORE EN ESPAÑOL

MADRIGUERAS (NOTICIERO A.M.)
Por Miguel Ángel Villalobos

Bienvenidos a las acogedoras ***"Madrigueras"***, o lo que es lo mismo el Noticiero que da cumplida cuenta de todo lo que en el *"Mooreverso"* ha sido. Esta serie de noticias tenía que ser un poquito más extensa debido al largo hiato entre el anterior *"Embryo"* y este que tienes ante tus ojos, y es que ya sabemos que todo lo relacionado con el genio de Northampton es un continuo fluir (y no digamos ya la riada de obras salidas de su cerebro). Así pues, sin más dilación, vamos a ello.

-Y que mejor que empezar con una pieza de arte que representa al propio **Moore** y realizada por uno de los más recientes ilustradores de su obra, **Facundo Percio**. El dibujante de ***"Fashion Beast"*** colgó recientemente este retrato en su cuenta de Instagram:

-Al fin tenemos portada, sinopsis y (lo más importante) fecha de publicación de ***"Jerusalem"***, la nueva novela de **Alan Moore**. Una década de escritura y un incitante punto de partida, la existencia o no de la muerte, auguran una de las obras más singulares del maestro de Northampton. A pesar de ser en esencia una segunda parte de su primera novela, ***"La Voz del Fuego"***,

"Jerusalem" amplía el "scope" de su narrativa, incluso aun cuando en realidad vuelve a estar ambientada en una pequeña porción de Northampton a lo largo de la historia. Portada:

Y la traducción de la sinopsis oficial, obra de los amigos de la excelente web **"La Espada en la Tinta"** (http://www.laespadaenlatinta.com), que nos han dado amablemente el permiso para reproducirla:

En media milla de decadencia y demolición que fue la capital sajona de Inglaterra, la eternidad vaga entre la trampa de los proyectos inmobiliarios. Embutida en el sucio ámbar de santos, reyes, prostitutas y otros desechos, aparece un tipo distinto de humanidad, uno que no diferencia entre los mares color petróleo y los sueños rotos de aquellos que los navegan. Los demonios mencionados por última vez en el Libro de Tobit del siglo II esperan en sus pozos que apestan a orina, los espectros delictivos de niños desgraciados socavan un siglo con túneles, y en lo alto de la escalera las agencias de trabajadores de sangre dorada reducen el destino a un torneo de billar.

Pero además, Jerusalem se define como una "opulenta mitología para aquellos que no tienen un orinal donde mear", y que "a través de sus calles laberínticas y páginas deambulan fantasmas que entonan canciones de riqueza y pobreza, de África, de himnos y de nuestro pomposo milenio. Hablan del inglés como un lenguaje visionario, de John Bunyan a James Joyce, se aferran a la ilusión de la mortalidad post-Einstein y señalan la peor barriada de la ciudad sagrada y eterna de Blake."

"Feroz en su imaginario e insólita en su alcance, la épica novela de Alan Moore, Jerusalem, es el relato de Todo, contada por un desagüe desvanecido."

El día oficial de salida es el 13 de septiembre de 2016 por la editorial de cómics independiente **Knockabout** (la misma que publica ***"The League of Extraodinary Gentlemen"***). En Estados Unidos será **Liverlight** quien lo edite. En cuanto a los detalles, ya muy conocidos y discutidos en la red, "Jerusalem" saldrá en tapa dura y contará con más de 1.200 páginas. A la vez también se pondrá a la venta una edición en estuche con tres volúmenes en rústica.

-Una de las más interesantes entrevistas al señor Moore realizadas recientemente es la que le realizó el escritor **John Higgs** el pasado octubre. Aprovechando el estudio que Higgs ha publicado sobre el siglo XX: ***"Stranger Than We Can Imagine: Making Sense of the Twentieth Century"***, ambos escritores desgranaron su visión de un siglo cuyo origen y significado ha tratado Moore en grandes obras suyas, como ***"From Hell"***. En este enlace podéis ver la interesantísima charla:

https://www.youtube.com/watch?v=RpajFQECzAk

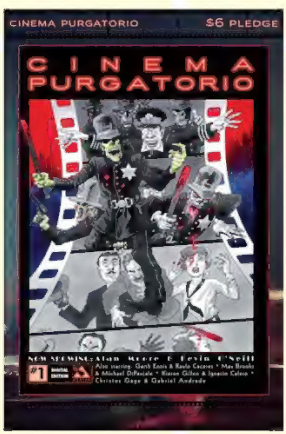
Hablando de entrevistas, por favor, ni se os ocurra perderos la traducción de **"ALAN MOORE RESPONDE A 75 PREGUNTAS DE SUS FANS"**, donde el escritor respondió en *GoodReads* y habló sobre lo divino y lo humano. **Frog2000**, amigo y colaborador, nos ha presentado este corpus imprescindible en 6 entregas de su blog, a la primera de las cuales podéis acceder aquí:

http://frog2000.blogspot.com.es/2015/11/alan-moore-responde-75-preguntas-de-sus.html

Y ya para terminar con las entrevistas, Mr. Alan también concedió una interesantísima a la web ***"Pagan Dawn"***, en la que habló (como no) sobre ocultismo y magia:

http://www.pagandawnmag.org/alan-moore-the-art-of-magic/

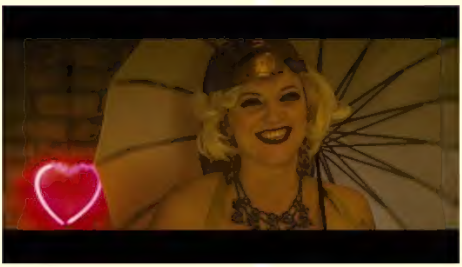
-Más publicaciones: ***"Cinema Purgatory"*** es el próximo cómic que une a Moore y a **Kevin O´Neill** y que se ha financiado (al igual que su proyecto cinematográfico con **Mitch Jenkins**), a través de *"crowdfunding"*. En uno de estos proyectos colaborativos que Moore está organizando últimamente (recordemos los ***"Electricómics"***, de los que hablaremos luego), el autor vuelve a contar, aparte de O´Neill, con amigos como **Garth Ennis** o **Max Brooks**. "Cinema Purgatory" es una antología de tebeos de terror que contó, como no, con el clásico tráiler con Moore metiéndose en la piel de uno de sus personajes (como ya hiciera para sus "Show Pieces"). Ni que decir tiene que el "crowdfunding" fue un éxito y la serie mensual comienza a publicarse este mismo mes a través de Avatar. Un par de portadas de O´Neill:



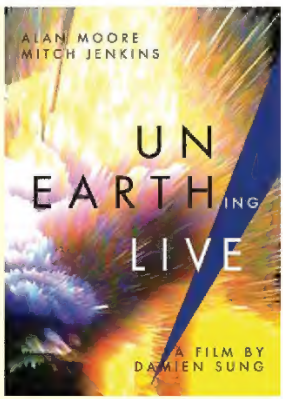
-Como decíamos, el anterior *"crowdfunding"* de Moore con **Mitch Jenkins**, ***"Show Pieces"*** vio al fin la luz en una estupenda caja de lujo con todos los cortometrajes de proyecto subtitulados en multitud de idiomas (sí, castellano también) y con extras, storyboards, fragmentos del guión, etc...

Una oportunidad de oro para conseguir al fin la edición definitiva de este proyecto, del que esperamos continuidad en un futuro. Aquí tenéis un enlace para adquirir la caja, con todos los detalles sobre la edición:

http://shop.lexrecords.com/products/show-pieces-home-media-box-set



-Y siguiendo con los trabajos audiovisuales de nuestro autor... vuelve ***"Unearthing"***, el texto y performance de la que os hemos hablado muchas veces en anteriores *"embryos"*. Escrita para la antología sobre Londres ***"City of disappearances"*** y dedicada a su mentor y amigo, recientemente fallecido, **Steve Moore** (a quien dedicamos el anterior número de nuestra revista). En este caso volvemos a ella con un estreno de categoría: nada menos que con la aparición de la única grabación en directo existente de la actuación de Moore en directo recitando la obra, en 2010. Se ha recuperado de una grabación en VHS (¡Sí! En Vhs), y ha sido combinada con nuevo material rodado por **Mitch Jenkins** y montado y dirigido por **Daniel Sung**. Sin duda lo más cerca que estaremos muchos de asistir a una de estas únicas y especialísimas representaciones, así que totalmente bienvenida.



Podéis alquilar o comprar la obra (en streaming o en descarga) aquí:

https://vimeo.com/ondemand/unearthing

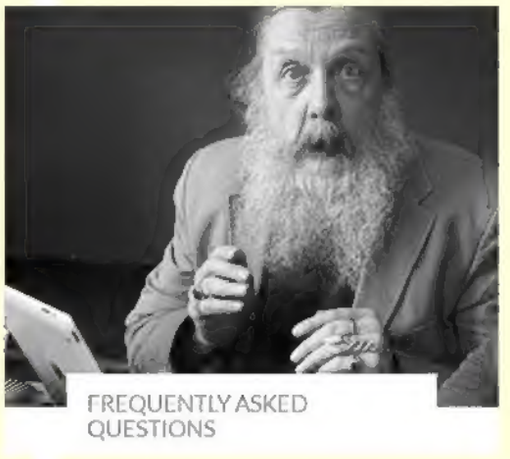
-Una excelente noticia para el gran Moore es que le fue concedido el prestigioso "Premio a toda su Carrera" de la **"Horror Writers Association"**. A Moore y también a **George A. Romero**. ¡Enhorabuena!

-Como adelantábamos más arriba, ***"Electricomics"***, la web y aplicación de tebeos "online" fundada por Moore, su hija **Leah** y amigos va viento en popa. Ya se puede conseguir su propio lector/creador para descargar y leer los comics en tablets, ordenadores, etc… y poder gestionar y añadir los propios comics que tú puedes realizar con esta aplicación. Recordemos que, entre otros tebeos interesantes de muchos autores de calidad, en "Electricomics" se puede conseguir ***"Big Nemo"***, una obra de Moore dibujada por **Coleen Doran**, en homenaje al ***"Little Nemo"*** de **McKay.**

Más detalles e info, como siempre, en la web del proyecto:

http://electricomics.net/

No podemos resistirnos a incluir esta foto que **Leah Moore** (hija, escritora y co-fundadora de "Electricomics") subió al Facebook del proyecto para divulgar la sección de FAQ de la web. Bajo el epígrafe *"¿Tiene este hombre aspecto de poder contestar vuestras preguntas?"*



-Y más proyectos de la pluma de Moore, en este caso un trio de colaboraciones: una de ellas musical, dado que el bardo de Northampton colabora en el disco debut de ***"The Dandelion Set"***. Este duo musical está formado por viejos amigos instrumentistas en antiguos proyectos del propio Moore, y cuenta con sus letras, sus textos para el libreto del cd… ¡Y además canta todos los temas!

Y la pluma de Moore, en este caso con una aportación en forma de poema, también forma parte del nuevo número de la revista literaria ***"Test Centre Six"***, dedicada al poeta británico Lee Harwood. Iain Sinclair, amigo de Moore y del que hemos hablado mucho en *"Embryo"*, también colabora en este

número:

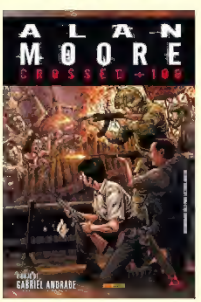
http://testcentre.org.uk/product/test-centre-six/

Además, nuestro objeto de estudio también se dejó caer una vez más en una nueva antología de **"Occupy Comics"**, el brazo armado en forma gráfica del movimiento al que Moore ha apoyado desde su inicio. En este número, su contribución es el ensayo ***"Buster Brown At The Barricades"***:

OCCUPY COMICS
MACK
MOORE
AN OCCUPY TIME CAPSULE BY OVER 50 COMICS PROS & LEGENDS.
ALL PROFITS WILL BE DONATED TO OCCUPY-RELATED INITIATIVES

-Ya para terminar os dejamos, como siempre, un compendio de portadas de las más recientes publicaciones en castellano de Moore. Hace mucho del último *"embryo"*, así que ha habido mucho y de todo pelaje (esperamos que no se nos haya escapado ninguna importante), pero tenemos que destacar el comienzo de la nueva y preciosa edición en tres volúmenes de ***"Promethea"*** via ECC, o la recuperación completa de la ***"League of Extraordinary Gentlemen"*** en el formato ***"Trazado"*** de **Planeta**, que ya editó ***"From Hell"***. Y sin más dilación:

CROSSED + 100



Alan Moore, el hombre que revolucionó los cómics, vuelve para narrar una estremecedora historia ambientada en el mundo creado por Garth Ennis, otra letenda de las viñetas. Crossed + 100 tiene lugar en el futuro, donde Alan Moore examina cómo se reconstruyen la civilización después de un terrible apocalipsis. Una obra que redefine el cómic de terror y para la que no es necesario haber leído previamente nada sobre Crossed.

Promethea Libro 01 (de 3)

Alan Moore y J. H. Williams III nos invita a acompañar a Sophie Bangs en su descubrimiento del reino de la imaginación, y en su proceso de conversión en la heroína mística que da título a esta obra. Originalmente serializada en 32 entregas, esta nueva edición estará integrada por tres tomos.

The League of Extraordinary Gentlemen nº 01 (edición Trazado)

Los héroes más grandes de las novelas de aventuras (Mina Murray, el capitán Nemo, el doctor Jekyll y Allan Quatermain) se unen en un grupo sin precedentes en la historia de la literatura: la Liga de los Hombres Extraordinarios.

Alan Moore y Kevin O'Neil forman equipo en este volumen y nos otorgan una oportunidad única para disfrutar de este hito de la historia del cómic en nuevo formato Trazado (nueva rotulación, traducción y formato).

Watchmen (Edición deluxe)

Nueva York, 1985. El cruento asesinato de Edward Blake, el Comediante, deja tras de sí un smiley manchado de sangre y moviliza a los pocos justicieros que aún viven. Uno de los más resolutivos e implacables, Rorschach (Walter J. Kovacs), emprende una investigación que le hará reencontrarse con el desengañado Búho Nocturno (Dan Dreiberg), el poderoso Dr. Manhattan (Jon Osterman), el multimillonario Ozymandias, considerado"el hombre más listo del mundo" (Adrian Veidt), y la renuente y atormentada Espectro de Seda (Laurie Juspeczyk). Juntos afrontarán un pasado terrible, bajo la sombra de los Minutemen, y tratarán de superarlo para salvar el futuro… si es que el fin, cada vez más cerca, no llega antes y destruye la Tierra por completo.

Alan Moore y Dave Gibbons firman la que posiblemente sea la mejor historia de superhéroes de todos los tiempos, galardonada con premios tan prestigiosos como los Kirby, los Eisner, los Harvey e incluso el Hugo, jamás otorgado a ningún cómic hasta entonces.

Batman: La broma asesina (Edición deluxe)

Alan Moore (Watchmen, V de Vendetta) y Brian Bolland (Camelot 3000) abordan los orígenes del mejor supervillano del cómic, el Joker... y con ello cambian el mundo del Hombre Murciélago para siempre. ¡Disfruta de todo un clásico, en una edición especialmente atractiva!

75 años de Green Arrow: Especial More fun comics (1941-2015)

Mort Weisinger, Bill Finger, Denny O'Neil, Alan Moore, Mike Grell, Jack Kirby, Dick Dillin, Klaus Janson, Neal Adams… auténticas leyendas del noveno arte por cuyas manos pasó el carismático Green Arrow. Con este tomo rendimos tributo a sus 75 años de vida, recordando historias inolvidables idóneas para celebrar tan señalado acontecimiento.

TODO SOBRE LA ALIENACIÓN: ALAN MOORE CHARLA SOBRE LOVECRAFT Y PROVIDENCE

Entrevista de Nick Talbot. Traducida por Frog2000

EMBRYO
A.MOORE EN ESPAÑOL

TODO SOBRE LA ALIENACIÓN: ALAN MOORE CHARLA SOBRE LOVECRAFT Y PROVIDENCE

Traducido por Frog2000

Por Nick Talbot, 31 de Agosto de 2014 para The Quietus.

Traducido por Frog2000.

Como ampliación de una reciente entrevista, Nick Talbot habla con Alan Moore sobre el lenguaje y la filosofía de HP Lovecraft y sobre su próxima obra centrada en los mitos de Cthulhu dividida en diez partes titulada "Providence".

Cerca del final de una reciente entrevista con Alan Moore que trataba sobre su relación con Iain Sinclair, nuestra conversación derivó hacia otro tema, la siguiente obra Lovecraftiana de Moore titulada "Providence". Una gran cantidad de escritores que incluye a Ramsey Campbell, Colin Wilson, Steven King y Robert Bloch, han contribuído a los "Mitos de Cthulhu", el mundo de ficción compartido creado por H.P. Lovecraft, en la estela de la tradición que el propio Lovecraft alentó a través de la voluminosa correspondencia que mantuvo con sus jóvenes acólitos. Como resultado de su creativa generosidad, Lovecraft mantiene el raro estatus de escritor cuya visión ha desarrollado vida propia por sí misma.

Si bien gran parte de las obras escritas sufren un golpe minimizador cuando se ven sometidas a una adaptación, al retomar los elementos del mundo de Lovecraft de forma respetuosa a través de nuevos cómics, juegos y películas, estos han ayudado a su expansión, por lo que cada año los Mitos de Cthulhu se arrastran cada vez más hacia el interior de la cultura popular.

Sin embargo, Lovecraft raramente ha sido juzgado como un buen escritor, y las muchas décadas de burlas por parte de la crítica (a menudo objetando su tendencia a utilizar adjetivos barrocos), lo han relegado al estatus de excéntrico mercenario de un género ya muy encajonado. Pero a medida que el culto a Cthulhu se ha ido convirtiendo en algo demasiado popular como para ser ignorado, durante la última década se ha visto un flujo cada vez mayor de cautelosos teóricos culturales en pos del Zeitgeist que han publicado obras analíticas centradas en varios de los elementos de la vasta imaginación del escritor, y por fin se está empezando a tomar en serio a Lovecraft como un escritor con ideas.

Después de que el cuento corto de Alan Moore publicado en 1994, The Courtyard, fuese transformado en un intenso y crepuscular comic book dibujado por Burrows, el resultado fue Neonomicon, una polémica obra en cuatro partes admirada por la crítica. Moore está trabajando actualmente en una obra sobre los Mitos de Cthulhu en diez partes titulada Providence, programada para ser editada durante este año. En la siguiente entrevista Moore explica cómo "Providence" se ha visto enriquecido por los numerosos estudios que existen sobre Lovecraft, y durante la charla el autor también desgaja algunos conceptos erróneos muy comunes acerca de Lovecraft, la persona.

Disfruté mucho con Courtyard.

AM: ¿Has leído Neonomicon?

Aún no.

AM: Realmente Neonomicon es jodidamente terrorífico.

Leí una reseña en Amazon que decía lo mismo.

AM: Pero es una obra verdaderamente buena, y... bien, ya sabes... así que hice otra. Así como Neonomicon es una continuación de The Courtyard, Providence es a su vez una precuela y una secuela de Neonomicon. Está completamente ambientada en 1919, o por lo menos los diez primeros números lo están, y he investigado una barbaridad para hacerla. Por lo que una de las cosas de las que me he dado cuenta es... Tendré cerca de dos estanterías llenas únicamente con material crítico sobre Lovecraft (Lovecraft y , Lovecraft y El Declive de Occidente), y eso ha cambiado mi opinión acerca de la crítica literaria, porque supongo que después de venir de un trasfondo autodidacta, con mi periplo escolar cercenada a una edad brutalmente temprana, y al no haber ido a , he tenido que educarme a mí mismo, y eso me ha hecho desarrollar una especie de esnobismo invertido respecto a cierto lenguaje académico. Y empecé a pensar "Todas estas personas son unos ególatras, porque no saben sobre lo que están hablando, no saben nada acerca de las consideraciones prácticas de la escritura", etc Pero la lectura de alguno de estos textos sí que ha cambiado por completo mi forma de pensar. No todos ellos, porque algunos básicamente dicen muy poco con tantas palabras como les resulte posible, aunque esa no sea la descripción más objetiva para muchos de ellos.

¿Te gustó el libro de [Michel] Houellebecq sobre Lovecraft?

AM: ¿Se llamaba "Against Nature, Against The World"?

Algo parecido. ["Against The World, Against Life". (Contra el mundo, contra la vida, Siruela)]

AM: No, ese es uno de los no me gustaron. No decía nada que fuese demasiado novedoso, y remarcaba mucho la misantropía de Lovecraft.

Bueno, vale, puedes demostrarlo con un montón de citas de Lovecraft, porque Lovecraft escribió, creo que es lo que se estima, unas cien mil cartas a lo largo de su vida. Y al menos una de ellas tenía setenta páginas. Así que no es muy difícil encontrar alguna nota de Lovecraft que apoye ese punto de vista de que era alguien que odiaba la existencia, o que odiaba a su prójimo, o que era una especie de existencialista como por ejemplo, el Jean Paul Sartre de Nausea. Pero si lees más extensamente sobre este chico podrás darte cuenta de que amaba a sus amigos, que amaba Providence, que amaba el paisaje del lugar donde vivía, que no era una persona fría; sino que posiblemente era un neurasténico. Y es probable que a veces lo fuese muchísimo; como cuando andaba cerca de los treinta años y hablaba de sí mismo como si fuese un inválido... y no había nada malo en él. En realidad era alguien robusto, un hombretón que se iba con otra gente a dar largas caminatas por los alrededores de Providence y que seguro que dejaría sin aliento a las personas más jóvenes, jadeando en busca de aire, y sin embargo siempre estuvo insistiendo en que era un inválido y que realmente no disponía de lo adecuado para la existencia.

Lo que ocurre es que de todas formas Houellebecq suele escribir sobre sí mismo, ¿no crees?

AM: Creo que probablemente tengas razón. Había otras cosas que descubrí que eran fantásticas, como en "Lovecraft y ", que trataba sobre el "Realismo Especulativo". No hablaba sobre la filosofía de Lovecraft, sino sobre Lovecraft desde el punto de vista de la filosofía. En particular desde este punto de vista que tengo entendido que es un movimiento bastante reciente, el realismo especulativo. Resultaba fascinante; hablaba sobre la forma en la que Lovecraft creaba un "extrañamiento existencial". Como cuando tenía que describir a Wilbur Whateley en El Horror de Dunwich, cuando el cuerpo de Wilbur se está desintegrando sobre el suelo. Lo describe magnificándolo, lo cuál es una de las cosas que la gente dice que forma parte de los errores de Lovecraft, pero no es así: él describe un poco la espalda, que tiene una especie de piel amarillenta, con ciertas manchas marrones que se parecen a la piel de una jirafa; y luego están las peludas piernas, aunque se articulan como las de un dinosaurio, y los ojos se encuentran en las caderas... Lo que dicen es que todo esto se parece a la forma de pensar de David Hume, el filósofo, que no hablaba tanto sobre la existencia de objetos o entidades como de manojos de cualidades; no existe el plátano, sino un montón de cualidades como

"curvado", "dulce", "blando" y otras cosas por el estilo. Lo que estaba haciendo Lovecraft era coger el cuerpo de Wilbur Whateley y diseñar un montón de cualidades que no era posible que estuviesen atadas en el mismo fardo; estaba intentando enumerar los aspectos que tiene el cuerpo de Wilbur Whateley como algo conceptual a través de todas estas cosas que no es posible que puedas colocar juntas en una imagen. No funcionarían. Y [los autores] ofrecen un argumento convincente que trata acerca de ese intento deliberado por parte de Lovecraft de aumentar el "extrañamiento".

Intentaba escribir lo inescribible, ¿no es cierto? Constantemente estaba intentando comprender el lenguaje para poder escribir las cosas que sentía que no podía escribir.

AM: Si.

Me encanta la forma en que utiliza repetidamente palabras como "ciclópeo"...

AM: Todo trata sobre la alienación. La forma en la que habla sobre los monstruos... en su primera descripción de Cthulhu te ofrece una lista formada por cuatro cosas a las que Cthulhu no se parece. ¡Algo que me parece brillante! Creo que es una estrategia y no una debilidad. Pero por referirnos a lo que estábamos hablando antes, me he dado cuenta de que... yo no lo llamaría psicogeografía, eso estaría mal. Pero en historias como "El Caso de Charles Dexter Ward", que está ubicada por completo en Providence y describe la historia de la ciudad... creo que probablemente en la época de Lovecraft le habrían dado el término de "regionalismo". Y no parece ser un mal término. Y lo que creo que intenta hacer Lovecraft en obras como "El Caso de Charles Dexter Ward" es integrar lo cósmico en lo local. Estaba escribiendo sus historias en el amado paisaje de Nueva Inglaterra de su entorno, le encantaba su Historia, le gustaba la forma que tenía, le encantaba todo lo relacionado con el mismo. En ese sentido era una persona muy provinciana. Se dio cuenta de que su estancia en Nueva York le resultaba insoportablemente horrible. Pero al mismo tiempo se mantuvo al día acerca de los progresos científicos. Y comprendió las implicaciones de la ciencia; comprendió las implicaciones de la relatividad; comprendió también las implicaciones de la física cuántica; quizá sólo vagamente, pero entendía cómo es capaz de descentralizar la visión que tenemos sobre nosotros mismos. Ya

no era una visión del universo donde teníamos algún tipo de importancia especial, sino esta enorme, esta inimaginablemente vasta extensión de estrellas esparcidas al azar, en donde tan sólo somos la más pequeña de las partículas en un remoto rincón de una galaxia relativamente poco importante, una entre cientos de miles, y era esa alienación la que él estaba intentando encarnar a través de su Nyarlathoteps y sus Yog-Sothoths.

Y ese es el verdadero corazón del terror, ¿verdad? El punto de vista antropocéntrico que él quería cambiar.

AM: Si, se dio cuenta de que el punto de vista antropocéntrico del Mundo había desaparecido. Y creo que en una ocasión dijo de forma muy elocuente que sus entidades no debían ser vistas como el mal. Dijo que cosas como "bien", "mal", "amor" u "odio", que todos estos son conceptos humanos que no significan nada para los vastos infinitos. Pero como persona era alguien que amaba el mundo que le rodeaba. Y en él encontró un gran significado y una enorme calidez. Como intelectual entendía que esa zona donde vivía tan sólo formaba parte de un gigantesco universo caótico y sin sentido. Y creo que con sus historias de horrores transcodificados que se materializan en los parajes de Nueva Inglaterra estaba intentando cerrar la brecha entre el mundo humano íntimo y personal tal y como lo conocemos y el vasto e inhumano cosmos tal y como lo conocemos. Sin embargo, eso no es psicogeografía, sino algo que se encuentra a un millón de millas de distancia de ella.

"HECHIZO EN NORTHAMPTON - UNA BIOLOCALIZACIÓN DE ALAN MOORE": LUGARES COMUNES

Por John Tones

EMBRYO
A.MOORE EN ESPAÑOL

"HECHIZO EN NORTHAMPTON - UNA BIOLOCALIZACIÓN DE ALAN MOORE": LUGARES COMUNES

Por John Tones

Es complicado afrontar el estudio de la obra de alguien como el guionista británico Alan Moore. No solo por su extensión (de los principios en las editoriales de su país a la rotunda independencia actual, pasando por su etapa en el tebeo *mainstream* americano), sino por su importancia: obras como *La Cosa del Pantano*, *Watchmen* o *V de Vendetta* tienen tal complejidad formal, densidad narrativa e importancia dentro de la historia del medio que, de hecho, han generado ellas mismas sus propios libros monográficos.

La tarea que el especialista Alejandro Barba tiene ante sí no es sencilla, pues: repasar en unos pocos cientos de páginas la obra de Moore, haciendo hincapié además en el aspecto de la biolocalización. Esto es, cómo Northampton, la ciudad industrial y a ratos deprimida en la que Alan Moore ha estado instalado toda su vida, ha influido en su obra.

Barba sale francamente airoso de la tarea porque desde el primer momento asume sus limitaciones: es prolijo en detalles y divagaciones sobre la historia de Northampton y sobre el componente psicogeográfico de obras como *From Hell*, pero a la vez, pacientemente va desgranando la vida y obra de

Moore a paso ligero y sin entretenerse, como un paseo rápido por los callejones de su biografía.

Hechizo en Northampton **puede no ser el libro ideal para iniciarse en Moore**: es conveniente que el lector conozca ya los clásicos del autor, y mejor aún si tiene conocimientos que le permitan ubicar la situación en la industria de *2000 AD* y las revistas británicas de los ochenta, o la explosión independiente de editoriales norteamericanas en los noventa. Aunque Barba se preocupa de contextualizar todo (y para ello escoge un estilo expositivo y documentado, pero adecuadamente sencillo y que se lee sin dificultad), la obra de Moore vertebra la historia del comic de más de cuatro décadas, y es fácil perderse.

Barba no consigue, por supuesto, hacer entender la grandeza de comics como *V de Vendetta*, que merecen muchísimo más espacio, y pasa de puntillas por clásicos menores como *La balada de Halo Jones*, pero es que no hay otra forma de hacerlo: no falta ningún detalle sobre el tema nuclear del libro (la

biolocalización) y en todo lo demás es un espléndido repaso a la obra del autor, perfecto para ir rellenando huecos biográficos si el lector ya conoce la obra del barbudo de Northampton.

Aún hay mucho que escribir sobre Alan Moore. Este libro de Gasmask tiene el indudable privilegio de dejarlo todo dicho acerca de la relación entre el guionista y Northampton. Ya es bastante más de lo que pueden presumir otros volúmenes más ambiciosos pero, al final del día, mucho más insatisfactorios.

Un escritor pasea enraizado entre los intersticios del lugar
Entre formas y perfiles de caserones victorianos, chimeneas y aparatosas estructuras de fábricas, las escenas cotidianas de una ciudad monocroma e industrial del centro de Inglaterra se transforman en viñetas de color bajo el prisma de su imaginación. De alguna forma, los paisajes redescubiertos de *Northampton* constituyen el marco mágico y extraño para nosotros de muchas de las obras con las que Alan Moore nos ha deleitado.
La Psicogeografía es un acto creativo por el cual se funden territorio, historia, leyenda, emociones y conexiones. También es una forma de operar bajo la que actúa el autor británico en obras tan destacadas como *From Hell*, *La voz del fuego* o su próxima novela *Jerusalem*. Este libro reconstruye su trayectoria y obra desde una perspectiva psicogeográfica que desvela las claves de esta faceta en su producción.

GRIT! (CORAJE)

- Por Alan Moore y Mike Collins, *The Daredevils'* nº 8, 1983

- Traducción y montaje: Maese ABL -

EMBRYO A.MOORE EM ESPAÑOL

SÍ, CLARO COLEGA... ESTO ES LA CIUDAD DE NOO YAWK. ME APUESTO A QUE TODAS LAS CASAS ESTÁN HECHAS DE PAN DE JENGIBRE Y LLUEVE HELADO DE PISTACHO ¿NO?

SÍ, ME APUESTO A QUÉ ESO ES LO QUE PIENSAS

BUENO PUES ESCUCHA, ¡TODO EL QUE DIGA ESO ES **ESTÚPIDO**! SÓLO UN IMBÉCIL PENSARÍA ALGO ASÍ.

¿QUÉ ERES, ALGUNA CLASE DE RETRASADO? ¡NO ME HAGAS REÍR!

NOO YAWK ES SOMBRÍA, Y CRUDA, Y REALISTA. HAY GRANDES EDIFICIOS OSCUROS CON POCOS RECTÁNGULOS CLAROS, Y TORRES DE AGUA, Y TAPAS DE ALCANTARILLAS Y MONTONES DE OTROS CRUDOS TEMAS

Y NEGROS GIGANTES,

CIENTOS DE NEGROS GIGANTES CON CAMISETAS Y GORROS DE LANA LLEVANDO GRANDES RADIOS. ¿CRUDO? AMIGO, NO SABES NI LA MITAD DE LA MITAD DEL TEMA.

ESTA CIUDAD ES UNA TRAMPA MORTAL, UN ACTO SUICIDA, ¿O ESO ERA NUEVA YERSEY? SÉ QUE O ES UNA O LA OTRA.

¿CUÁL ES LA QUE TIENE TODOS ESOS ENGANCHADOS Y BORRACHOS? ¿ES ESA NOO YAWK?

ESPERA UN MINUTO. ¿ESTOY PENSANDO EN DETROIT? ¿CÓMO DE CRUDA ES DETROIT? NO DESESPERES.

LO HABÍA APUNTADO POR ALGUNA PARTE. ¿DÓNDE HE PUESTO MI LIBRETA? CARAMBA, DISCULPAS POR TODO ESTO

AÚN NO SE LE HA DICHO NADA A STAN LEE DE..

¡GRIT! (¡CORAJE!)

PRESENTANDO A- DOUREVIL (*) EL HOMBRE SIN SENTIDO DEL HUMOR

HUELO UN PERFUME CARO...

ESTOY SOBRE UNA ESPECIE DE ALFOMBRA DE PELOS. HAY MÚSICA...

¡DEBO ESTAR EN LA MANSIÓN PLAYBOY!

ALAN MOORE ESCRITOR

MIKE COLLINS ARTISTA

MARK FARMER ENTINTADO

STEVE CRADDOCK ROTULACIÓN

BERNIE JAYE EDITOR

(*) ARISCO

¡GRIT! (CORAJE) - Por Alan Moore y Mike Collins. *The Daredevils* nº 8, 1983
Traducción y montaje: Mauro ABL

EMBRYO ALMOORE EN ESPAÑOL

TIENE GRACIA... DESDE QUE ESE DISCO RADIACTIVO DE RAY CHARLES ME CAYO EN LA CABEZA CUANDO ERA JOVEN ME QUEDÉ CIEGO COMO UN MURCIELAGO PERO CANTO ESTUPENDAMENTE

SCREE!

CREO QUE VOY A IR A VER SI ENCUENTRO A HUGH HEFNER Y VEO SI TIENE POR AHI ALGUNA EDICION EN BRAILLE DEL POSTER DE AGOSTO

EN OBRAS

¡AHH! ¡PERDONA, HEF! NO PRETENDÍA PASAR MIENTRAS ESTABAS EN EL JACUZZI. ¿TIENES ALGÚN...

¡ESPERA UN MINUTO!

¿QUÉ HACES COMPLETAMENTE VESTIDO EN EL JACUZZI? A MENOS...

¡ESPERA UN MINUTO!

¡HUELO UNA CIERTA MARCA DE COLONIA! PALPO SEDA CARA Y... ¡Y QUESO PARMESANO! ¡TÚ HAS ESTADO COMIENDO PIZZA!!

¡TÚ NO ERES HUGH HEFNER! ¡TU DEBES SER **DEAN MARTIN**!

¡CHICO, TENGO QUE CONSEGUIR TU AUTÓGRAFO!

YO TENÍA UN BOLI POR ALGUN SITIO..

AHH...

¡AQUÍ ESTÁ!

PON SIMPLEMENTE "PARA DOURDEVIL, CON AFECTO, DEAN"

ES PARA MI HERMANA.

¿DEAN?

ES.. ¡ES UN DEMMONIO!

¡HEY! ¡MIRAD! ¡¡ESTE TIPO ACABA DE CARGARSE AL CORBATÍN DEL CRIMEN!!

¡DISPARA!

¡NAVIDAD!

¡HOLA! TÚ DEBES SER FRANK SINATRA. ¿HAS VISTO POR ALGUN SITIO A DEAN ULTIMAMENTE?

GRITI (CORAJE) - Por Alan Moore y Mike Collins. *The Daredevils* nº 8, 1983
Traducción y montaje: Mateo ABL

¡NO PODEMOS MANEJAR SOLOS A ESTE TÍO!

¡DULCE HERMANA!

¿FRANK? ¿ME PUEDES DAR TU AUTÓGRAFO?

NO SIN USAR AMBAS MANOS, ¡Y ESO SIGNIFICA SOLTAR NUESTRAS RADIOS! ¡NAVIDAD! SERÁ MEJOR QUE LLAMEMOS A...

¡¡PIGSEYE!!

QUÉDATE AHÍ QUIETO, DIABLO. YA SABES QUIEN SOY

¿PETER LAWFORD? ¿SHIRLEY McLAINE? NO.. ESPERA... SÓLO DAME UN SEGUNDO...

¡LO TENGO! ¡ERES SAMMY DAVIS JUNIOR!

SOY PIGSEYE. ESTOY MENTALMENTE PERTURBADO, Y CUALQUIER COSA EN MIS MANOS SE TRANSFORMA EN UN ARMA

COMO ESTE BASTONCILLO DE ALGODÓN, POR EJEMPLO. OBSERVA, DIABLO

40

30

¡MIENTRAS HAGO ESTO!

DISPARA!

¡¡Y ESTO!!

¡DULCE HERMANA!

¡NAVIDAD!

..¡¡Y ESTO!!

¿LO VES? ¡TE DIJE QUE ESTABA PERTURBADO MENTALMENTE!

¿SAMMY? SAMMY, ¿QUÉ ESTÁS HACIENDO? ¿ESTÁ FRANK TODAVÍA POR AHÍ?

¡EKMMPH! CONDENADAS CELEBRIDADES ENGREÍDAS...

BAR.

Josie's

¡DOURDEVIL!

¡GRIT! (CORAJE) - Por Alan Moore y Mike Collins. *The Daredevils* nº 8, 1983
Traducción y montaje: Maese ABL

EMBRYO A.MOORE EN ESPAÑOL

SOY YO, ERÉKTRA

¿E-EREKTRA?

SÍ.

PERO.

YO...

ESTO..

PERDONA... SE ME HA OLVIDADO DE QUÉ ESTÁBAMOS HABLANDO

¡IDIOTA! ¿NO VES ESA ENIGMÁTICA MIRADA QUE TE HE ECHADO?

ESO QUERÍA DECIR QUE AUNQUE NUNCA PUEDA SUPERAR MI AMOR POR TI, AHORA MISMO VOY A PATEARTE TODAS LAS COSTILLAS POR NINGUNA RAZÓN EN PARTICULAR.

¿QUÉ ERES? ¿CIEGO O ALGO ASÍ?

¿CIEGO? ¿YO? ¡JAH! ¡¡ESTARÁS DE BROMA!!

SI YO FUERA CIEGO, ¿CÓMO PODRÍA SABER QUE ESTAMOS EN LA MANSIÓN PLAYBOY? ¿EH? ¡RESPÓNDEME A ESO!

¿Y BIEN? ¡ESTOY ESPERANDO UNA RESPUESTA! ¡PUEDO JUGAR A ESTE JUEGO TANTO COMO TÚ, YA LO SABES!

ÉSE SOY YO

IMPLACABLE.

¿Y BIEN? ¿EL GATO TE COMIÓ LA LENGUA?

¡MIRA, NO TENGO TODO EL DÍA!

¿¿Y BIEN??

LA CIUDAD, ES SOMBRÍA, ES CRUDA, ES REALISTA. PROBABLEMENTE ES NOO YAWK EN DEFINITIVA ES..

EL FIN.

GRITO (CORAJE) - Por Alan Moore y Mike Collins. *The Daredevils* nº 8, 1983
Traducción y montaje: Manel ABL

EMBRYO ALMOORE EN ESPAÑOL

REFERENTES SUPERHEROICOS EN EL MOORE DE LOS 80

Por Alejandro Barba

A.MOORE EN ESPAÑOL

REFERENTES SUPERHEROICOS EN EL MOORE DE LOS 80

Por Alejandro Barba

Pese a los desencuentros actuales de Alan Moore con la industria de los superhéroes, de la industria con él e incluso parece -a tenor de las declaraciones de los últimos años- del mismo autor con el propio género superheroico (airado enfrentamiento mutuo con los fans incluido), hubo un tiempo en el que había una sinergia positiva entre todos los actores de este complejo escenario. Recordemos que a partir de los años 80 del pasado siglo, Moore participó de una explosión cultural desde el cómic y, por supuesto, en buena parte desde estos icónicos personajes.

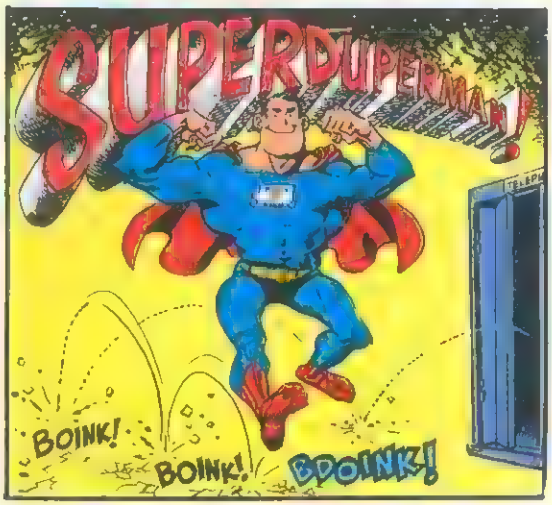
Como ya vimos en mi anterior texto sobre los ***"Superhéroes con Sonidos Undergound"*** (*Embryo – A.Moore en español nº 7*), en realidad nunca el de Northampton fue fiel devoto de este tipo de historias, y por tanto no son contradictorias las tesis que actualmente defiende con las que empleaba entonces. Pero sí las miraba desde su óptica examinadora y a veces un poco oscura que consiguieron ese beneficio recíproco tan fructífero. En el presente escrito, a través de una selección e imágenes, traducciones y declaraciones, queremos congelar ese momento inicial en el que Moore era un experto conocedor de los personajes y los cómics superheroicos y todo lo que influenciaba a su alrededor para poder observar cómo pudieron inspirarle, cómo nuestro autor pudo hacer historia en el medio tan repentinamente, hablando de unas historias en las que apenas había trabajado durante un breve periodo formativo. Y al mismo tiempo, cómo el género superheroico supo enriquecerse de estas frescas ideas que le aportaba un punto de vista crítico sin dejar de sentir su esencia.

MARVELMAN

Nos habla el propio Alan Moore sobre la importancia que esta obra tuvo para él: "Si miramos atrás, sobre todo desde la perspectiva de una generación que ha crecido en medio de un número casi infinito de series de mutantes, cyborgs y policías terriblemente realistas, resulta difícil encontrar algún atractivo en la primera edición de las aventuras de Marvelman. Las historias eran simplistas, tanto en el dibujo como en el guión, y para cualquiera que estuviera familiarizado con las hazañas de la Fawcet Marvel Family original, los personajes le parecerían deplorablemente repetitivos. Pero, en 1959, cuando yo tenía seis años, Marvelman fue mi primer y único héroe con uniforme. Tal vez hubieran otros personajes británicos considerados superhéroes... personajes como Dan Dare, el Steel Claw y The Spider tenían seguramente todos los atributos necesarios... pero Marvelman fue el primer y único superhumano en el reconocido estilo americano hasta que la Marvel introdujo su producción americana Captain Britain en nuestros quioscos a finales de los años setenta. Evidentemente, tras un par de años ya había descubierto mis primeros y contados ejemplares de Flash y Superman, de DC, y abandoné por el momento mi escueta colección en blanco y negro de Marvelman por las hazañas en cuatro colores de mis nuevos héroes transatlánticos. [...]

Al haber sido seducido por las colecciones más atractivas que llegaban de América, me alejé de Marvelman y no volví a descubrir el personaje hasta que, de las estanterías de un quiosco, en la costa de Great Yarmouth, siempre azotada por el viento, me cayó en las manos un viejo y caducado especial

anual de tapas duras. Era 1968 y yo tenía quince años. Al girar las páginas del cadáver en blanco y negro, lleno de historias e ilustraciones de aspecto tosco y aficionado, y habiendo conocido las obras de Kirby, Ditko y Lee, me sentí no obstante inundado por esa cálida ola de nostalgia que es seguramente el principal factor que nos mantiene en vilo en este mundo del cómic, sea cual sea la satisfacción intelectual que logramos cosechar por otro lado." (*Declaraciones en revista Warrior, 1982*)



SUPERDUPERMAN (*Superestupendoman*)

Obra de Harvey Kurtzman y Wally Wood; revista MAD nº4, 1953.

"Recuerdo quedar tan impactado por la historia de 'Superduperman' que inmediatamente empecé a pensar -tenía 11 años, creo, así que esto hubiera sido un cómic para mi puro divertimento personal- que quizás yo podría hacer una parodia sobre Marvelman. Era una gran aventura para mi mente de 11 años. Quería hacer una historia paródica sobre superhéroes que fuera tan graciosa como 'Superduperman', pero pensaba que saldría mejor si la hacía sobre un superhéroe inglés". (fragmento de entrevista a Alan Moore en 2001)

"Me topé por primera vez con Mad (la revista) en 1961, a la temprana edad de ocho años, y procedí a desconcertar y molestar a mis padres preguntándoles por Jimmy Hoffa y haciendo lo que yo creía que eran unas tremendamente sofisticadas observaciones satíricas sobre Fidel Castro y Caroline Kennedy en la mesa de té, sólo para encontrarme a continuación con

la mirada perdida de la incomprensión y no pocas alarmadas expresiones.

Algún tiempo después, mientras disfrutaba de unas vacaciones típicamente inglesas en la playa, me encontré por casualidad con un par de tomos de bolsillo numerados de Mad con reimpresiones, el primero era "The Bedside Mad", que (entre otras cosas) contenía el "Robinson Crusoe" de Bill Elder. [...] el humor era más divertido porque poseía esa arista desconcertantemente más oscura. Ese fue el momento en el que empecé a cultivar el gusto por la risa incómoda que continuaría perfeccionando a lo largo de los siguientes años de mi relación con la E.C. [...] El siguiente hito fue mi descubrimiento de los libros de bolsillo de Mad editados por Ballantine, que al instante me parecieron diferentes y que estaban más profundamente orientados al cómic [...] contenían parodias de Superman, Batman, Blackhawk, Tarzán... parodias de cosas que yo podía entender, ¡de las que realmente cogía los chistes! [...] para las sátiras de super-héroes, que admitiré alegremente que posiblemente hayan sido la influencia más grande que he tenido mientras mis propias ideas respecto a dicho género se estaban formando. Después de poder ver la demanda contra Fawcett por parte de DC picarescamente reflejada en la batalla entre Superduperman y el Capitán Marbles, después de haber visto el resultado demasiado realista del casamiento de "Woman Wonder" con su amor; después de haber observado el absurdo fundamental que suponen los super-héroes, expuestos de forma tan despiadada e hilarante, nunca podría volver a verlos de la misma forma. Aunque estoy seguro de que el material de Terror, Ciencia Ficción y Suspense de los títulos de la E.C. (que encontraría más tarde), tuvo una mayor influencia estilística sobre mi propio trabajo en el cómic, creo que las sensibilidades reales que hay detrás de algunos de los recursos estilísticos que puedo haber tomado prestados provienen directamente del caldero hirviente de los cómics de Mad. " (*Blab! Nº 2, 1987*)

PERSONAJES BRITÁNICOS

"Los personajes británicos de los cómics que recordaba que leía cuando era niño, eran en su mayoría unos sociópatas. Miras a los héroes americanos y eso es lo que son, héroes. No sé si será algo que tiene que ver con Robin Hood o con Hereward o con Dick Turpin o con todas esas otras personas completamente desagradables que hemos tenido en nuestra cultura. Nos encantan los galanes pícaros y también los asesinos, los psicópatas y las parodias horribles del ser humano." (*Chain Reaction. Radio BBC, 2005*)

12¢
THE Fantastic Four
"THE GREATEST COMIC MAGAZINE IN THE WORLD!!"
FANTASTI-CAR,
FANTASTIC FOUR COSTUMES,
ALSO, LEARN THE SECRET OF THE FANTASTIC FOUR'S SKYSCRAPER HIDE-OUT!!

STAN LEE Y JACK KIRBY

"Quizás debería explicar exactamente lo que me dejó totalmente impresionado de este tercer número de los Cuatro Fantásticos. Después de todo, cuando apareció el primer número la mayoría de vosotros tan sólo erais un montón de genes y cromosomas aleatorios que se encontraban dando vueltas buscando cómo existir. Por encima de todo, os habéis hecho mayores en un mundo en el que existe una franja en la que se pueden elegir entre unos cuarenta títulos de superhéroes al mes. Dudo que puedas imaginarte el enorme impacto que este cómic solitario pudo causar allá, en los yermos terrenos de la historieta de 1961, o en la fecha que fuese en la que ocurrió esto que relato. Especialmente para alguien que la única exposición a los superhéroes que había sufrido había sido el claro y limpio habitáculo de héroes de mandíbula cuadrada de DC.

La cosa más inmediatamente perceptible resultó ser la absoluta extrañeza del dibujo de Kirby. Tenía una cualidad escarpada, una textura que casi era desagradable a unos ojos acostumbrados a las gráciles figuras dibujadas por Carmine Infantino o al suave entintado de Murphy Anderson. Dicho esto, mi gusto por su dibujo creció rápidamente dentro de mí. [...]

Lo que era especial era la caracterización de personajes... la forma en la que hablaban, pensaban y se comportaban. [...] Para alguien al que le han salido los dientes con la aséptica amabilidad de la Liga de la Justicia de América, era algo que resultaba embriagador. [...] Con Ben Grimm sabías que en cualquier momento podría arrancar los brazos y piernas de alguien sin otra razón

mejor que porque sus cereales habían quedado empapados antes de hacer su aparición para el desayuno.[...]

Naturalmente, no todos los guiones eran igual de buenos, aunque si alguien me hubiera dicho algo parecido en aquella época, le habría roto la espina dorsal y se la habría enseñado. Al igual que la mayoría de los lectores de la época, me convertí en una persona con el cerebro absolutamente lavado debido al rugido excesivo y enorme de la máquina publicitaria de Marvel. [...] Probablemente, lo más notable que logró hacer Stan Lee fue lograr aferrar a su público, con un rango de edad mucho más alto al que usualmente estaban asociados los lectores de cómics de la época. Y lo hizo mediante la aplicación constante del cambio, la modificación y el desarrollo. A ninguno de los títulos le estaba permitido permanecer estático durante mucho tiempo. [...] Créeme, cuando la gente de mi edad narra líricamente el sentido de la maravilla que podía encontrarse en esos cómics antiguos, saben de lo que están hablando. Era de ese tipo de cosas que sólo se ven una vez en la vida. El tipo de conceptos que te dejan el cerebro achicharrado y que hace que te preguntes cuánto tiempo lograrían mantener Lee y sus colegas del Bullpen el mismo ritmo y estilo." (Daredevils Magazine nº 3-4, 1983)

EXTERNOS AL CÓMIC

El guionista escocés Grant Morrison publicó en la revista Speakeasy en julio de 1990 un artículo en el que daba a entender que el tipo de superhéroes que

había creado Moore estaban copiados de una novela de Robert Mayer titulada *Superfolks* (1977): "Trata de un hombre de mediana edad que en el pasado fue un superhéroe como Superman. Se produce una extraña conspiración entre varias compañías gubernamentales involucradas con extraños nombres. Se traza un plan para matar al Superman y liberar al mundo horrores desconocidos. Hay otro personaje de mediana edad en un asilo que ha prometido no volver a pronunciar nunca la palabra mágica que lo transforma en Captain Mantra. Hay un Captain Mantra Junior diabólico y corrupto y un montón de otras cosas sobre cómo sería si los superhéroes fueran reales verdaderamente. Al final, resulta que el villano es un pequeño demonio de la quinta dimensión llamado Pxyzsyzgy que ha decidido ser totalmente malvado en lugar de travieso [...] Dejadme que os diga, es un libro que no puedo más que describir como visionario, y también debéis creerme cuando digo que de él saldría un gran cómic. O incluso quizás tres grandes cómics". Todo el mundo interpretó a quién se refería y a qué trabajos: *Miracleman*, *Swamp Thing* y *Watchmen*. Además, Morrison se apoyaba en una cita del libro de Mayer plagiada directamente en una página de *Miracleman* (que se demostró posteriormente que no era de autoría de Moore, sino que fue un añadido de la editorial americana Eclipse a esta obra). Mayer también confirmará posteriormente que se siente copiado, y dice que Moore nunca le ha hecho ningún tipo de agradecimiento.

Alan Moore respondió mucho tiempo después, a raíz de una pregunta de Pádraig Ó Méalóid para una entrevista de 2011:

" Ó MÉALÓID: Quería preguntarte por el tema de *Superfolks*. Durante una época Grant Morrison estuvo dando a entender que tú habías leído Superfolks y que habías basado en ella tu producción completa.

MOORE: Bueno, he leído *Superfolks*. Y sé que Grant Morrison, me parece que cuando intentaba hacerse un nombre escribiendo mal sobre mí, sé que había dado a entender eso. Pero de ninguna manera fue ésa la única influencia, ni siquiera la mayor influencia sobre mi producción. [...] Ni siquiera logro recordar cuándo la leí. Probablemente podría haber sido antes de que escribiera *Marvelman*, y habría tenido el mismo tipo de influencia sobre mí que el mucho más anterior -probablemente un poco anterior como para que Morrison hubiera dado con él- poema de Brian Patten '*¿Dónde estás ahora, Batman?*', que se incluía en la antología Penguin Mersey Poets de los años 60, y en él, con un tono elegíaco, hablaba de esos antiguos héroes pasando apuros, mirando hacia atrás a sus días mejores en el pasado , eso me influyó. También te diría que el *Superduperman* de Harvey Kurtzman probablemente fue mi influencia preliminar, aunque sí que recuerdo *Superfolks* y que encontré algunos puntos en él de ese estilo. También recuerdo que leí *The Kryptonite Kid* de Joseph Torchia por aquella época. Me pareció bastante emotivo. [...] Lo que me refiero es que fue una entre un número de influencias que pudieron haber tenido algún influjo en la cualidad elegíaca de *Marvelman*."

EL UNO

Concluimos este reportaje con las palabras que Alan Moore le dedicó a la obra ***The One*** (*El Uno*) de su admirado autor y colaborador Rick Veitch en la aventura americana, y que muestran cómo nuestro mago de Northampton también estaba atento a lo que sucedía alrededor de su presente: "Sus superhéroes revisionistas, aunque concebidos aproximadamente al mismo tiempo, anteceden a *Watchmen* y *El Regreso del Señor de la Noche* en su publicación, así como en su presentación. Sus preocupaciones políticas y humanistas fueron expresadas antes de que tales opiniones estuvieran de moda."

ANEXO: ***The Mersey Sound***. Libro con una antología de poetas de Liverpool. Brian Patten inluyó en él el poema *Where Are You Now, Batman?*

WHERE ARE YOU NOW, BATMAN?

Where are you now, Batman? Now that Aunt Heriot has reported Robin missing
And Superman's fallen asleep in the sixpenny childhood seats?
Where are you now that Captain Marvel's SHAZAM! echoes round the auditorium,
The magicians don't hear it,
Must all be deaf ... or dead...
The Purple Monster who came down from the Purple Planet disguised as a man
Is wandering aimlessly about the streets
With no way of getting back.
Sir Galahad's been strangled by the Incredible Living Trees,
Zorro killed by his own sword.
Blackhawk has buried the last of his companions
And has gone off to commit suicide in the disused Hangars of Innocence.
The Monster and the Ape still fight it out in a room
Where the walls are continually closing in;
Rocketman's fuel tanks gave out over London.
Even Flash Gordon's lost, he wanders among the stars
Weeping over the woman he loved
7 Universes ago.
My celluloid companions, it's only a few years
Since I knew you. Something in us has faded.
Has the Terrible Fiend, That Ghastly Adversary,
Mr Old Age, Caught you in his deadly trap,
And come finally to polish you off,
His machinegun dripping with years...

¿DÓNDE ESTÁS AHORA, BATMAN?

¿Dónde estás ahora, Batman? Ahora que tía Heriot ha informado de la desaparición de Robin

¿Y que Superman se ha quedado dormido en los asientos de seis peniques de la infancia?

Dónde estás ahora que los ecos del ¡SHAZAM! del Capitán Marvel resuenan en el auditorio,

Los magos no lo oyen,

deben estar todos sordos... o difuntos...

El Monstruo Púrpura que vino del Planeta Púrpura disfrazado de hombre

vaga sin rumbo por las calles

sin forma de volver.

Sir Galahad ha sido estrangulado por los Increíbles Árboles Vivientes,

el Zorro asesinado por su propia espada.

Blackhawk ha enterrado al último de sus compañeros

y se ha marchado a suicidarse a los desacostumbrados Hangares de la Inocencia.

El Monstruo y el Simio aún pelean en una habitación

donde las paredes se van acercando continuamente;

los tanques de fuel de Rocketman se han repartido por todo Londres.

Incluso se ha perdido Flash Gordon, vagando por las estrellas

llorando por la mujer que él amó

hace 7 universos.

Mis compañeros del celuloide, hace sólo unos pocos años

que os conocí. Algo entre nosotros se ha marchitado.

El Terrorífico Demonio, ese Horrible Adversario,

el Señor Anciano, te ha atrapado en su trampa mortal,

y finalmente ha venido a acabar contigo,

su ametralladora desparramando años...

SAGA OF THE SWAMP THING DE ALAN MOORE: ANÁLISIS #40-45

Por Arion

EMBRYO
A.MOORE EN ESPAÑOL

SAGA OF THE SWAMP THING DE ALAN MOORE: ANÁLISIS #40-45

Por Arion

Guía de lectura y estudio cronológico del "Swamp Thing" de Alan Moore a cargo de ARION

Portadas de *"Saga of the Swamp Thing"* #40, #41, #42, #43, #44, #45

Swamp Thing # 40, 41 & 42 - Moore, Bissette, Alcalá & Totleben

La licantropía está asociada a los ciclos lunares. La luna llena exacerba a la bestia interior. Pero ¿qué sucede cuando, en vez de un hombre lobo tradicional, tenemos a una mujer lobo? ¿El ciclo lunar la estimula de la misma manera? ¿O su transformación bestial es afectada por el ciclo de la menstruación?

Después de destruir a un clan de vampiros acuáticos, John Contantine le pide a Swamp Thing que se embarque en otra aventura. Esta vez, sin embargo, no hay criaturas malignas, sólo una mujer denigrada y humillada por su esposo machista. Alan Moore explica las prácticas de los indios norteamericanos nativos y cómo solían exiliar temporalmente a las mujeres cuando menstruaban. Hay un estigma asociado con la condición femenina y la sangre del ciclo reproductivo.

En la historia, un marido se burla de su esposa, diciéndole que los indios tenían la astucia suficiente para deshacerse de sus mujeres durante "ese periodo del mes". Moore presenta a una pareja de clase media y a sus vecinos de clase media. Los hombres bromean sobre el síndrome pre-menstrual y la infinita paciencia requerida para lidiar con esto. Las mujeres simplemente ponen la mesa y lavan los platos. ¿Han cambiado las cosas después de 28 años? Realmente lo dudo. Los hombres todavía se sienten más cómodos el machismo y las mujeres son levemente discriminadas en nuestra sociedad falocéntrica. En la mayoría de países, incluyendo el mío, las mujeres ganan menos que los hombres a pesar de contar con el mismo nivel educativo. Los casos de violencia doméstica continúan aumentando, y todavía son las mujeres las que son golpeadas por sus esposos. Todos los comerciales de televisión sobre productos de limpieza siguen mostrando la misma imagen: una ama de casa dócil cuyo único propósito en la vida es lavar la ropa. Es asombroso, y se supone que estamos en el siglo XXI.

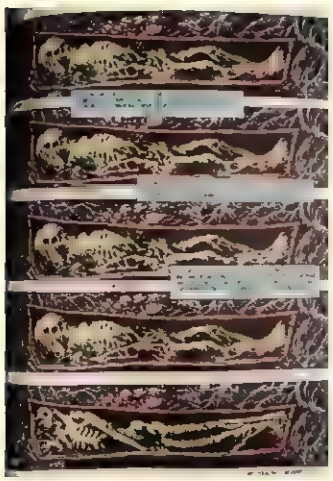
Cuando "La maldición" fue publicada en Swamp Thing # 40 (setiembre de

1985), mucho lectores se escandalizaron. Además, la Autoridad del Código de los Cómics prohibía estricta-mente el sexo y todo tema sexual. La menstruación era un tabú. No obstante, Karen Berger decidió publicar la historia de todos modos, y hoy en día, casi tres décadas después, sigue siendo una denuncia justificada. Stephen Bissette y John Totleben dibujan algunas páginas realmente espectaculares, mi favorita es probablemente la confrontación entre Swamp Thing y la mujer-lobo, los cuerpos monstruosos e inmóviles antes de la lucha y el acercamiento detallado en los últimos dos paneles.

Me gustaría decir que después de 30 años el racismo no existe. Pero, por supuesto, si dijera eso estaría mintiendo. "Cambio sureño" (Swamp Thing # 41) empieza con la inofensiva llegada de unos productores de televisión. Están filmando una nueva telenovela en las plantaciones de Louisiana. Los lugareños han sido contratados como extras e incluso Abby Arcane visita el set. Sin embargo, la presencia de los vivos perturba en gran medida a los muertos: "¿En qué piensan, en sus lechos bajo tierra? ¿En qué piensan los muertos?". Seguramente recuerdan... cientos de esclavos negros, torturados, mutilados, asesinados, piensan en sus amos blancos. Cuando Abby habla sobre la ironía de tener a los descendientes de esclavos negros actuando como esclavos negros en un show de televisón sólo para recibir un mísero cheque, ella le pregunta a Swamp Thing si eso es triste o chistoso. "Es humano" es su respuesta. El artista es de nuevo Stephen Bissette, pero como John Totleben estaba ocupado produciendo una hermosa portada pintada, el entintador invitado es Alfredo Alcalá. Alfredo provee una muy necesaria fuerza y rudeza a los lápices del artista, expresando así toda la ira y el odio entre negros y blancos.

"Fruto extraño" tiene una de las mejores páginas iniciales que he leído en mi vida. El esqueleto de un esclavo negro, enterrado hace siglos, no puede descansar. Quiere bostezar pero teme perder su quijada en el proceso, no puede levantar su mano para "frotar las telarañas" de las cuencas vacías de sus ojos. Siente la formación de hongos por cincuenta años, cuenta los

insectos que caminan sobre sus huesos, los nombra, uno por uno, inventando "dinastías" de bichos, hace todo lo que puede, pero finalmente se da cuenta de que es imposible dormir. Y empieza a moverse. Y junto a él, en los ataúdes del cementerio, todos los muertos se despiertan, ansiosos, clamando libertad: "El dolor no puede ser enterrado ni olvidado. El dolor no puede permanecer en el pasado ni oculto bajo tierra. Aquello que está enterrado no se ha ido. Aquello que está plantado crecerá". El resultado de siglos de esclavitud ya no está enterrado, y los pocos hombres blancos que permanecen en las plantaciones pronto serán presas de un ejército de muertos vivientes. Swamp Thing se las arregla para quemar a muchos de los zombis, pero algunos escapan. En la página final, uno de ellos "encuentra la comodidad propia de un ataúd trabajando en la taquilla de un lúgubre cine", al venir de otra era, se siente más que satisfecho con el salario mínimo y la ausencia de derechos o beneficios laborales, su empleador sabe que esto es explotación, pero está tan feliz de encontrar a un hombre trabajador que nunca se quejará de nada.



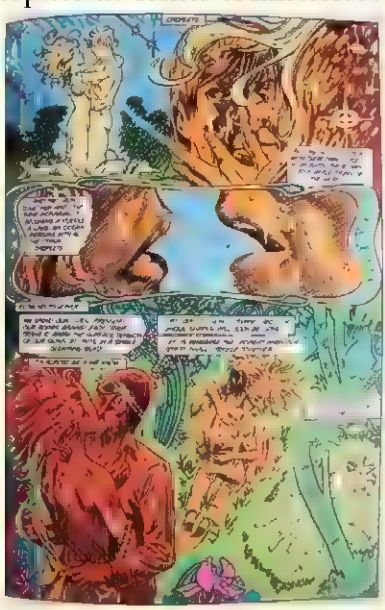
Los lápices de "Fruto extraño" son de Stephen Bissette, y las tintas esta vez son de Ron Randall. En el prefacio de este volumen, Stephen explica que la última página de este número lo hizo darse cuenta de algo: "todavía resuena con la realidad de lo que estaba viviendo en ese momento. A diferencia del zombi de la taquilla, yo no era feliz sintiéndome encasillado" y así, después de dos años de trabajo sin parar, Stephen finalmente decidió que era hora de descansar. Sólo se quedaría hasta el final de la saga American Gothic. Y de este modo empieza el fin de una era.

Swamp Thing # 43, 44 & 45 - Moore, Bissette, Woch & Totleben

Durante décadas, las drogas fueron uno de los muchos tabús intocados -e intocables- de los cómics de difusión masiva de Estados Unidos. Pero el consumo de drogas no era algo ajeno para Alan Moore (después de todo, cuando era adolescente, fue expulsado de su colegio a causa de un altercado que involucraba drogas). Ocasionalmente, DC y Marvel habían mencionado el tema de las drogas, siempre enfocándose en los aspectos negativos de la

adicción y en las consecuencias letales de ingerir sustancias ilegales. Así que me sorprende ver que "Fruto del cielo" (publicado en Swamp Thing # 43, diciembre de 1985) fuera aprobado en primer lugar. Después de todo, aquí las drogas no sólo son el camino al infierno, también son la escalera al cielo. Supongo que se lo debemos a la audacia de la editora Karen Berger.

Chester, un hippy desempleado que les vende marihuana a sus leales clientes, se convierte en el punto focal de este relato amoral. El resto de los personajes convergen alrededor de él, atraídos por su más reciente descubrimiento: un fruto producido por el cuerpo de la Cosa del Pantano. Él comparte el fruto con dos hombres. El primero se lo da a su esposa, que está muriendo de cáncer, y a través de un sueño psicodélico la pareja redescubre el valor de la vida y la belleza de la naturaleza: "Vivimos nuestras vidas presionando nuestros cuerpos entre sí, intentando quebrar la tensión en la superficie de nuestras pieles, para unirnos en una sola gota". La mujer moribunda abraza la vida más que nunca, y a través de una experiencia orgásmica y cósmica, se une a su marido en modos que nadie podría haber imaginado antes. El segundo hombre come el fruto y se ve a sí mismo como un monstruo; enloquece plagado por pesadillas y horribles visiones. Muere apenas unos minutos después de comer el misterioso fruto.



Chester escucha lo que les pasa a sus 'clientes'. El primero está feliz y agradecido; el segundo, muerto. Si la fruta de algún modo trae a la superficie quiénes somos, nuestra verdadera esencia, entonces eso significa que

podemos tener un buen o un mal viaje... y las consecuencias del mal viaje pueden ser mortales. La última página es mi favorita. Chester se queda mirando el último pedazo del fruto, intentando decidir si es una buena o mala persona, intentando especular qué podría pasarle si es que ingiere el fruto. Al final, la indecisión lo abruma. No se lo come, pero, ¿acaso ustedes sí se lo comerían?

Los artistas Stan Woch y Ron Randall aprovechan la alucinación provocada por el fruto y crean secuencias sumamente imaginativas y de una indiscutible belleza onírica; como siempre, los colores de Tatjana Wood están soberbios.

En "El hombre del saco" (enero 1986), un asesino en serie obsesionado con los ojos de sus víctimas atraviesa los pantanos de Louisiana. Este es un hombre que ha matado a 165 personas, y ha memorizado sus ojos. Puede recordar los ojos de todas sus víctimas y a menudo se regodea en esta remembranza macabra. El mundo está agitado. La locura se arremolina en la cabeza del hombre del saco, y a lo largo del mundo, el cielo se ha vuelto rojo.

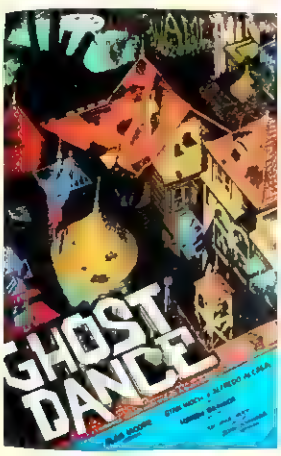
La Crisis en Tierras Infinitas ha llegado, y los cielos rojos son una advertencia de lo que pasará, y eso es lo que dice Batman cuando se encuentra con John Constantine y Steve Dayton (antiguamente conocido como Mento, el héroe con poderes mentales) en una corta pero muy memorable escena... Ver a Batman demorándose algunos minutos en reconocer a Mento no tiene precio.

Stephen Bissette, Ron Randall y John Totleben ilustran magníficamente "El hombre del saco": sus líneas detalladas e intrincados diseños hipnotizan al lector, pero lo que más nos sorprende es el balance entre sombras y luz. La página final es una de las más bellas composiciones que hemos visto en la colección, y eso ya es decir bastante. El rostro de la Cosa del Pantano se oculta en la negrura de la noche, el ojo izquierdo está a la vista y el derecho es reemplazado por la resplandeciente luna de la medianoche, y debajo de todo, la criatura del pantano camina hacia los bosques, hacia lo oscuro. Una página fantástica. Todavía me acuerdo cuando leí esta historia por primera vez. Cuando la Cosa del Pantano se materializa en el baño de Abigail es un momento de miedo, y funciona perfectamente gracias al equipo artístico.

Desde el inicio de "American Gothic", Alan Moore reinventó a la muchedumbre más tradicional del género del terror. Los vampiros fueron

convertidos en criaturas subacuáticas en el lago Rosewood; el mito del hombre lobo fue transformado en una alegoría del machismo, la subyugación de la mujer y las fases lunares reemplazadas por el ciclo menstrual. Ahora Moore juega con la clásica casa embrujada, llenando de crítica social la vacía figura del fantasma.

¡Bang, bang! Seguramente hemos oído esta onomatopeya antes, y Alan Moore juega con ella. Por un lado, el bang-bang hace referencia al disparo del revólver, pero también al sonido del martilleo. En "Danza fantasma" (febrero 1986) ambos elemenos se combinan en una narrativa cautivante. Una familia acaudalada ha construido una casa sobre seis acres de su propiedad. Una construcción tan monumental ha demandado un trabajo constante, y así, el sonido de los martillos y los clavos fue escuchado por años. Hasta que todo se detuvo. Y una vez que se detuvo reapareció un sonido muy familiar. El sonido de las pistolas. Todo hombre, mujer o niño -incluso animales- asesinado por la bala de las armas Cambridge reaparece como fantasma dentro de la gigantesca casa. Y cuando un grupo de amigos visitan la casa, todos los fantasmas despiertan.



Esta no es una historia políticamente correcta. Alan Moore desafía la hegemonía de grupos como la Asociación Nacional del Rifle (sabemos que la gente que entra en la casa tiene vínculos con esta organización) y eso es lo que cuenta. Porque aquí la idea principal no es algo agradable: Estados Unidos se construyó sobre los cadáveres de los indios, del mismo modo que la casa se construyó gracias a la opulencia generada por la producción y comercialización del rifle Cambridge (una versión más barata del rifle Winchester). Un martillo contra un clavo, una bala contra nuestra carne, todo es lo mismo. Pero el sonido debe parar. Y la Cosa del Pantano sabe qué hacer para lograrlo.

Aquí el arte está en las manos de Stan Woch y Alfredo Alcalá, y crean una atmósfera ominosa y oscura. Ellos recrean el horror de la muerte y, por encima de todo, la horrenda fascinación que los estadounidenses sienten hacia las armas. Al final, John Constantine reaparece y felicita a la Cosa del Pantano, pero también subraya lo cerca que están del fin: "Tengo un par de boletos de primera fila para el fin del universo". Y eso es algo que merece verse.

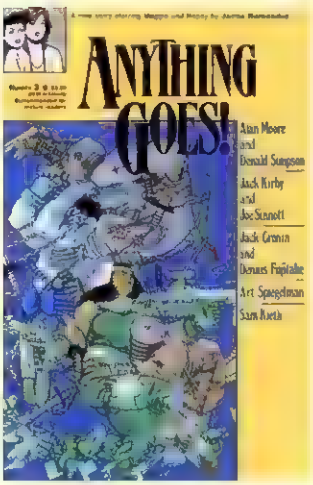
¡EN PICTOPIA!

- Por Alan Moore y Don Simpson. *Anything Goes!* nº 2. 1986

Traducción: Félix Frog2000 — Montaje: Rodrigo R. López

EMBRYO A.MOORE EN ESPAÑOL

"¡EN PICTOPIA!"
DE ALAN MOORE Y DON SIMPSON (1986)
Preparado por Frog2000 y Rodrigo R. López



"Anything Goes!" fue una serie de seis números editada por Gary Groth en su sello Fantagraphics con el fin de recaudar dinero suficiente como para poder hacer frente a la demanda interpuesta por Michael Fleisher contra The Comics Journal y el propio Groth. En el segundo número de "Anything Goes!" [diciembre de 1986] autores como Frank Miller (portada), Jaime Hernández (con un episodio de Locas), Sam Kieth, Jack Kirby, Dennis Fujitake, Jack Cronin, Art Spiegelman o Alan Moore participaron en el título. El tebeo de trece páginas elaborado por el autor de Northampton y el dibujante Donald Simpson se desveló como una de las pequeñas obras de alta alcurnia que Alan Moore solía desperdigar aquí y allá de forma asidua, una reflexión lúcida sobre la decadencia del medio en general y del comic book en particular que anticipaba el horror que en apenas cuatro años viviría el medio en Norteamérica con todos aquellos trucos comerciales de las portadas metalizadas, las ediciones múltiples, los guiones vacíos y el advenimiento de Image Comics y de los artistas que exigían ser también autores de los guiones, con consecuencias desastrosas en la mayoría de los casos.

Gary Groth presentó en el Editorial del segundo número a cada uno de los implicados con un pequeño texto, así como una biografía sobre cada artista que se encontraba ubicada en las páginas finales. En el caso de Alan Moore podrás leer ambas a continuación:

"Cuando le preguntamos a Alan Moore si sería tan amable de contribuir a nuestro título benéfico, sin vacilar un segundo comentó que nos entregaría dos historias de cuatro páginas. Era una oferta muy generosa: dos historias de Alan Moore por el precio de una, algo que pensábamos que era inmejorable hasta que me llegó el guión de Alan con una nota en la que comentaba que se había dejado llevar y había escrito un guión de cuatro

páginas titulado "Fictopia". Me pareció bien. Es mejor un guión largo de Alan que un guión promocional urdido para rellenar algunas páginas. La historia es un solemne y profundo lamento sobre, de todas las cosas sobre las que podía haber escrito, los cómics, una de las declaraciones más poéticas y elocuentes que jamás haya leído sobre su declive. Le envié el guión a Don Simpson, que lo aumentó desde las ocho hasta las trece páginas, lo que considerando la densidad del guión de Alan fue una eminentemente sana decisión. (También le cambió el título de "Fictopia" por "Pictopia", un afinado remozado que hizo reír a carcajadas a todos los involucrados en la historia.) Luego Don reclutó a Mike Kazaleh y a Pete Poplaski para que lo ayudaran a dibujarlo y finalmente Eric Vincent, que iba a colorearlo cuando todavía era una historia de ocho páginas, hizo un trabajo magnífico renderizando completamente la tira en color."

"Alan Moore es el escritor más aclamado de forma unánime por la crítica de cómics mainstream desde... bueno, desde los comienzos de los cómics mainstream. Ha ganado más premios que los que nosotros (o él mismo) podríamos resumir, rejuvenecido (junto a los dibujantes Steve Bissette y John Totleben) a La Cosa del Pantano de DC, escrito Miracleman (previamente Marvelman; muchas gracias, departamento legal de Marvel) para Eclipse Comics y ha creado Watchmen junto al dibujante Dave Gibbons para DC Comics, un título que promete ser la próxima serie mejor escrita publicada por un editor mainstream que seremos capaces de recordar. Otros logros recientes incluyen: la última historia de Superman antes de que el Hombre de Acero fuese Byrneanizado hasta quedar por los suelos; la "Saga de los Bojeffries" junto con el dibujante Parkhouse (que finalmente ha podido verse en Flesh & Bones), y algunas otras historias para Mr. Monster, American Flagg! y Green Lantern Corps. Recientemente ha terminado una novela gráfica para DC Comics sobre el Joker que finalmente ha sido ilustrada por Brian... ya sabes, el tipo que solía dibujar Juez Dredd. "Pictopia" es el primer tebeo de Alan para Fantagraphics Books, pero no el último. Ya está trabajando en otra serie, el primer tomo de "Convention Tension", una tronchante sátira de la cultura de los cómics que destruye a fans, creadores, críticos, editores y etcétera, y que será dibujada por el tío que hizo Border Worlds... También está trabajando en una obra de teatro con Malcolm McLaren y planea tomarse un día libre en 1987 (aunque no está muy seguro de si será antes o después de escribir su novela.)"

-Gary Groth

UH... BUFF...

¡OH, MAMÁ, NO! ¡NO QUIERO HACERLO!

¡¡NO!!

SAMMY EL DORMILÓN, EL VECINO DE AL LADO, ME DESPERTÓ A LAS CINCO Y MEDIA DE LA MAÑANA.

OH, ¡SE ESTÁ INFLANDO! ¡NO ME LO PUEDO CREER, MAMÁ! ¡NO ME TOQUES ASÍ! ¡ESTÁ TODO POR TUS MANOS!

¡OH! ¡OH!

¡QUESO FUNDIDO! ¡QUESO FUNDIDO! OH, MAMÁ, TEN CUIDADO, ¡MIS SÁBANAS SE VAN A ECHAR A PERDER!!!

ESTABA TENIENDO OTRA PESADILLA SOBRE SU MADRE.

UGH... ¡MIERDA!

¡OH! ¿Y AHORA QUÉ VIENE? ¿CUÁN PROFUNDO ES ESE AGUJERO? ¡DEBO DE ESTAR EN CHINA! ¡OH!

¡SAMMY, POR EL AMOR DE DIOS! ¿QUIERES CALLARTE!? ¡¡SON LAS CINCO Y MEDIA!!

CADA MAÑANA, ME DESPIERTA CADA MAÑANA, Y NO PUEDO VOLVERME A DORMIR.

¡EN PICTOPIA! - Por Alan Moore y Don Simpson. *Anything Goes!* nº 2, 1986

Traducción: Félix Frog2000 — Montaje: Rodrigo R. López

EMBRYO A.MOORE EN ESPAÑOL

¡EN PICTOPIA!

NORMALMENTE SUELO DAR UN PASEO DE MADRUGADA POR PICTOPIA.

YA SABES, SÓLO PARA VER LO QUE QUEDA DE ELLA.

ALAN MOORE
GUIÓN
DONALD SIMPSON
DIRECTOR
PETER POPLASKI
SEGUNDA UNIDAD, ESCENAS CON GRANDES MULTITUDES
MIKE KAZALEH
ANIMACIÓN
CARL STALLING
BANDA SONORA
ERIC VINCENT
TECHNICOLOR

SALIENDO DEL BLOQUE DE APARTAMENTOS DE PRINCE FEATURES (*), ME TROPECÉ CON RED (DE DEADWOOD & RED (**), SI ES QUE TE ACUERDAS DE ELLOS), CUYO APARTAMENTO SE ENCUENTRA DOS PLANTAS MÁS ABAJO DEL MÍO.

ACABABA DE LLEGAR A CASA. SE TRAÍA A UN MARINERO CON ELLA.

2

(*) EL GUIONISTA HACE UN JUEGO DE PALABRAS CON KING FEATURES (SINDICATO, LA EDITORIAL DE CÓMICS DE PRENSA)
(**) REFERENCIA A BLONDIE (RED) Y A SU ESPOSO DAGWOOD (DEADWOOD)

¡EN PICTOPIA! - Por Alan Moore y Don Simpson. *Anything Goes!* nº 2, 1986
Traducción: Félix Frog2000 — Montaje: Rodrigo R. López

EMBRYO A. MOORE EN ESPAÑOL

¡RED! ¡TE HAS LEVANTADO PRONTO!

EH... NO, NO. EN REALIDAD, TARDE.

EH... NOCTURNO, ESTE ES SOUTH SEA SULLIVAN. ES... EH, UN AMIGO QUE HA VENIDO DE VISITA MIENTRAS DEADWOOD ESTÁ FUERA, EH... RECUPERÁNDOSE.

¡Y AHORA, VAMOS! ¡ENFILA TU DULCE CULO ESCALERAS ARRIBA! ¡NO TE HE PAGADO PARA ESTAR DE CHÁCHARA!

¡CHSST! ¡POR FAVOR! TENGO QUE SEGUIR VIVIENDO EN ESTE EDIFICIO.

SOUTH SEA, ESTE ES NOCTURNO, EL NIGROMANTE.

CLARO.

POBRE RED. SUPONGO QUE TENÍA PROBLEMAS PARA TIRAR ADELANTE MIENTRAS SU MARIDO ESTABA FUERA...

...DESINTOXICÁNDOSE.

EN EL EXTERIOR HABÍA SALIDO UNA ROMÁNTICA CUARTA PORCIÓN DEL SOL.

HABRÍA SIDO HERMOSO.

PERO COMO ESTE ERA UNO DE LOS DISTRITOS EN BLANCO Y NEGRO DE LA CIUDAD, REALMENTE NO TE PUEDES DAR CUENTA DEL EFECTO.

UNA VEZ SOÑÉ CON MUDARME AL DISTRITO EN COLOR DE LA ZONA RESIDENCIAL, SÓLO PARA VER ALGUNOS CREPÚSCULOS Y AMANECERES, PERO SÉ QUE NUNCA OCURRIRÁ.

SÓLO LOS SUPERHÉROES TIENEN PERMITIDO VIVIR EN COLOR.

¡EN PICTOPIA! - Por Alan Moore y Don Simpson. *Anything Goes!* nº 2, 1986
- Traducción: Félix Frog2000 - Montaje: Rodrigo R. López -

EMBRYO A.MOORE EN ESPAÑOL

EMPECÉ A SENTIRME DEPRIMIDO, ASÍ QUE DECIDÍ DAR UN PASEO POR EL GHETTO DE LOS "FUNNIES" EN LAS AFUERAS DE LA CIUDAD.

NO ME LLEVÓ MUCHO TIEMPO LLEGAR ALLÍ. TE JURO QUE A VECES CREO QUE ESTE LUGAR SE ESTÁ VOLVIENDO MÁS PEQUEÑO.

CIUDAD DE LOS FUNNIES: ANTIGUAS EMISORAS EMITIENDO NADA MÁS QUE JAZZ DE LOS TREINTA.

SIN MUEBLES O COCHES POSTERIORES A LOS CINCUENTA.

SIN VIOLENCIA URBANA QUE DE ALGUNA FORMA NO SEA DIVERTIDA.

EN CUANTO LLEVO CINCO MINUTOS, EMPIEZO A SONREÍR Y A SILBAR. ME ENCANTA.

POR TODOS LADOS LA GENTE DEAMBULABA ENTRE GAGS VISUALES DE FORMA PERFECTAMENTE SINCOPADA.

ESTA GENTE ESTABA TAN LLENA DE VIDA, TENÍAN TANTO TALENTO QUE SIMPLEMENTE SU CAMINAR PARECE POESÍA. CADA MOVIMIENTO EXPRESABA MUCHÍSIMO.

PERO ALLÍ NO HABÍA TRABAJO PARA ELLOS. NO TENÍAN DINERO ALGUNO.

SE HABÍAN QUEDADO ATRAPADOS ALLÍ.

4

IEN PICTOPIA! - Por Alan Moore y Don Simpson. *Anything Goes!* nº 2, 1986

Traducción: Félix Frog2000 — Montaje: Rodrigo R. López

CAMINÉ POR LAS TIERRAS YERMAS QUE ESTÁN MÁS ALLÁ DE LA CIUDAD DE LOS FUNNIES HASTA ALCANZAR LA VALLA DE PERÍMETRO...

...DONDE SABÍA QUE ME ENCONTRARÍA CON UN VIEJO AMIGO.

FLYNN EL FLEXIBLE, EL ÚNICO SUPER-HÉROE CON EL QUE SOLÍA HABLAR.

HOLA, FLYNN. ¿QUÉ TAL EL HORIZONTE?

OH, MÁS O MENOS SIGUE IGUAL. NUBES OSCURAS CON OCASIONALES DESTELLOS AMARILLOS, COMO SI FUESE UNA REFINERÍA O ALGO ASÍ.T

PERO, HEY, ¿NO TE PARECE QUE CADA VEZ ESTÁ MÁS CERCA?

¿MÁS CERCA? ¿A QUÉ TE [illegible]

¡AL HORIZONTE! LLEVO OBSERVÁNDOLO TODO EL DÍA. CREO QUE PARECE ESTAR MÁS CERCA.

ME FIJÉ Y NO DETECTÉ DIFERENCIA ALGUNA.

POCO DESPUÉS, FLYNN SUGIRIÓ QUE NOS DIRIGIÉSEMOS HACIA LA CIUDAD PARA TOMAR UNA CERVEZA EN EL "CAPITÁN BILLY".

¡EN PICTOPIA! - Por Alan Moore y Don Simpson. *Anything Goes!* nº 2, 1986

Traducción: Félix Frog2000 — Montaje: Rodrigo R. López

EMBRYO A. MOORE EN ESPAÑOL

EL "CAPITÁN BILLY" SE ENCONTRABA ABARROTADO. LOS CHICOS DE BOXENBECKER ESTABAN ALLÍ, JUNTO CON PRIVATE HERCULES Y TIGER LADY.

DEJÉ QUE FLYNN COGIESE LAS BEBIDAS, PARA ESAS COSAS ES ÚTIL.

ME LIMITÉ A BEBER CERVEZA MIENTRAS FLYNN SE EMBORRACHABA CON "WHIZBANGS", EL COCKTAIL DE LA CASA. NO DEBERÍA HABERLO HECHO.

SE EMBORRACHÓ MUY RÁPIDO, TALKATIVE DRUNK.

ESTÁ OCURRIENDO ALGO, ¿SABES? ¡EN LA CIUDAD! ¡LA GENTE ESTÁ DESAPARECIENDO!

¡LA GENTE ESTÁ SIENDO REEMPLAZADA!

¿HAS VISTO A TAILWIND TUCKER ÚLTIMAMENTE? ¿O A NUGGSY Y JUGGS? NO... YO TAMPOCO.

TODO LO QUE VEO ES A TODA ESTA NUEVA GENTE... ESOS NUEVOS HÉROES...

CAMINANDO POR AHÍ EN GRUPOS, CON AIRES DE SUPERIORIDAD Y SIN HABLAR CON NADIE.

ME ACOJONAN.

Y NO SÓLO ES QUE LA GENTE ESTÉ DESAPARECIENDO. HE OÍDO QUE HAY ZONAS ENTERAS DE LA CIUDAD QUE TAMBIÉN LO HACEN POR LA NOCHE.

ESTÁN ECHANDO TIERRA ENCIMA PORQUE ES AÑO DE ELECCIONES.

LA PARANOIA DE FLYNN ERA FIRME. TERMINÉ MI CERVEZA, LE OFRECÍ UNA EXCUSA Y ME LARGUÉ.

FUERA Y A DOS CALLES MÁS AL SUR VI A UN MONTÓN DE LA "NUEVA GENTE" QUE FLYNN HABÍA MENCIONADO.

ESTABAN RODEANDO Y EMPUJANDO ALGO QUE SE ENCONTRABA EN LA ACERA, RIÉNDOSE CON VOCES PROFUNDAS Y PODEROSAS. CRUCÉ LA CALLE PARA VER LO QUE ERA.

6

¡EN PICTOPIA! - Por Alan Moore y Don Simpson. *Anything Goes!* nº 2, 1986

Traducción: Félix Frog2000 — Montaje: Rodrigo R. López

ERA UN VIEJO PERRO DE LA CIUDAD DE LOS FUNNIES. LOS NUEVOS LO ESTABAN TORTURANDO.

MUTILA A UN FUNNY Y SEGUNDOS DESPUÉS ESTARÁ CURADO POR COMPLETO. A MENUDO SE DEJABAN DESFIGURAR POR UN PAVO.

HA HA HA HA HA HA

ME PUSE MALO Y ME ALEJÉ RÁPIDAMENTE.

EN CASA ESTUVE UN RATO VIENDO LA TV... PRINCIPALMENTE LAS NOTICIAS SOBRE LAS ELECCIONES DONDE HABLABAN SOBRE QUÉ CARICATURA POLÍTICA ERA EL PRINCIPAL CANDIDATO ACTUAL.

TEDDY ROOSEVELT HABÍA DIMITIDO, DEJANDO A NIXON Y A HITLER QUE SE DIERAN DE PUÑETAZOS.

ESTA MEDIA HORA ESTÁ PATROCINADA POR...

NO SÉ... PUEDE QUE SEA YO. QUIZÁ EL HABER HECHO TODOS ESOS JUEGOS DE MANOS MESMÉRICOS Y CONJURADO MIS ILUSIONES ME HAYA DEFORMADO LA MENTE, PERO...

TUS EMBOTELLADORES LOCALES DE KADHAFFI KOLA, FABRICANTES DEL NUEVO SABOR SIN CAFEÍNA...

...BUENO, LAS COSAS NO PARECÍAN TAN REALES COMO SOLÍAN SERLO.

IEN PICTOPIA! - Por Alan Moore y Dan Simpson, *Anything Goes!* nº 2, 1986
Traducción: Félix Frog2000 — Montaje: Rodrigo R. López
EMBRYO A.MOORE EN ESPAÑOL

AL CAER LA TARDE NECESITABA REALIZAR ALGUNA MALDAD PARA CONFIRMAR MI PÉSIMO ESTADO PSÍQUICO.

1713

DESPUES DE UNA HORA DE ANGUSTIOSA DELIBERACIÓN, BAJÉ DOS PLANTAS Y ME QUEDÉ FUERA DEL APARTAMENTO DE RED, DESAFIÁNDOME A LLAMAR.

NO TUVE QUE HACERLO. LA PUERTA SE GIRÓ AL PRIMER TOQUE. HABÍAN FORZADO EL CIERRE.

ESTABA CONFUSO... OSCURIDAD, UNA MUJER GIMIENDO EN VOZ BAJA, LA PIEL BRILLANTE ENTRE LAS SOMBRAS, Y LUEGO...

DE ACUERDO, ESCORIA... ¿QUÉ BUSCAS?

¿ERES UN CLIENTE?

¿SU CHULO?

VISTES COMO UNO.

AAAK... ¿QUÉ? N-NO. ¡NO!

UN... SOY EL VECINO DE ARRIBA...

¡LO COMPROBAREMOS, ASQUEROSO! MIENTRAS TANTO, LA SEÑORITA DIMSTEAD YA NO ESTÁ DISPONIBLE.

ES UNA PROSTITUTA. LOS TRIBUNALES PUEDEN AMONESTARLA.

NOSOTROS NO.

Y AHORA, ¡LARGO DE AQUÍ!

NO SOY ALGUIEN VALIENTE. RETROCEDÍ TARTAMUDEANDO, ATERRORIZADO, DISCULPÁNDOME, INTENTANDO NO CRUZARME CON LOS TEMEROSOS Y SUPLICANTES OJOS DE RED...

ELLA LO SABÍA. SABÍA EL MOTIVO DE MI VISITA.

8

IEN PICTOPIA! - Por Alan Moore y Don Simpson. *Anything Goes!* nº 2, 1986
- Traducción: Félix Frog2000 - Montaje: Rodrigo R. López -
CABRÓN ALMOORE EN ESPAÑOL

17

LA GENTE QUE ESTABA EN SU HABITACIÓN VESTÍA CON UN TIPO DE UNIFORME DESCONOCIDO. NUEVA GENTE.

HUÍ DEL EDIFICIO PRINCE LLENO DE VERGÜENZA. RESOLVÍ QUE TENÍA QUE AYUDAR A RED, AUNQUE DUDANDO DE SI SERÍA POSIBLE.

QUIZÁ FLYNN PODRÍA ACONSEJARME. RECORRÍ LAS OSCURAS CALLES HASTA EL "CAPITÁN BILLY". SUFRÍ EL TEMOR IRRACIONAL DE QUE CUANDO DOBLASE LA ESQUINA EL BAR YA NO ESTARÍA ALLÍ.

...PERO ESTABA.

DENTRO TODO EL MUNDO PARECÍA NERVIOSO Y APAGADO CUANDO LES PREGUNTÉ SI HABÍAN VISTO A FLYNN.

FINALMENTE CARA-CACTUS (DE INVESTIGACIONES "AS DE LOS TRUCOS") SEÑALÓ HACIA UN GRUPO EN UNA ESQUINA.

9

¡EN PICTOPIA! - Por Alan Moore y Don Simpson. *Anything Goes!* nº 2, 1986
Traducción: Félix Frog2000 — Montaje: Rodrigo R. López
EMBRYO A MOORE EN ESPAÑOL

ALLÍ ESTABA FLYNN.

SE ENCONTRABA CHARLANDO CON UN PUNADO DE "NUEVA GENTE". SI CONOCÍA A ALGUNO QUIZÁ PODRÍA AYUDARME DESPUÉS DE TODO.

SE PUSO DE PIE DÁNDOME LA ESPALDA. EXTENDÍ LA MANO Y TOQUÉ SU HOMBRO_

¿Y BIEN?

¿QUÉ ES LO QUE QUIERES?

EL DISFRAZ ERA PARECIDO, PERO CON LEVES MODIFICACIONES. DE ALGUNA FORMA, EL VISOR PARECÍA MÁS SINIESTRO.

Y SU CARA, SU ESTRUCTURA, ERA MÁS... BUENO, MÁS REALISTA.

NO, ERA FLYNN. PENSÉ, MUY LÚCIDAMENTE: "ESTE ES EL REEMPLAZO DE FLYNN."

10

¡EN PICTOPIA! - Por Alan Moore y Don Simpson. *Anything Goes!* nº 2, 1986
Traducción: Félix Frog2000 — Montaje: Rodrigo R. López
EMBRYO A.MOORE EN ESPAÑOL

APENAS RECUERDO NADA MIENTRAS ME ARRASTRABA POR LAS CALLES.

SENTÍA COMO SI ESTUVIESE ATRAPADO EN MITAD DE UNA DE LAS PESADILLAS DEL PEQUEÑO SAMMY EL DORMILÓN.

SUPRIMÍ EL ABSURDO IMPULSO DE CORRER HASTA SU CASA Y DESPERTARLO.

EN SU LUGAR ENFILÉ HACIA LA CIUDAD DE LOS FUNNIES.

TAMPOCO PENSÉ MÁS EN LO [illegible] AYUDAR A RED O EN SI HABÍA APRENDIDO ALGO SOBRE LO QUE LE HABÍA OCURRIDO A FLYNN.

TODO LO QUE QUERÍA ERA LLEGAR A LA CIUDAD DE LOS FUNNIES Y SU INTERMINABLE CONSUELO.

PERO ALLÍ NO HABÍA CONSUELO ALGUNO.

"CONSTRUIMOS LA CIUDAD..."

"CONSTRUIMOS LA CIUDAD EN LOS C-OMIC BOOKS, CONSTRUIMOS ESTA CIUDAD..."

YA NO EXISTÍA NINGUNA CIUDAD DE LOS FUNNIES.

¡EH, TÚ! ¡APARTA DE MI CAMINO! ¡ESTÁS OBSTRUYENDO UNA DEMOLICIÓN OFICIAL!

PERO, ¿DÓNDE SE HAN IDO TODOS? ¿QUÉ LE HA OCURRIDO A TODA LA GENTE?

¿GENTE? AQUÍ NO VNÍA NINGUNA "GENTE". SÓLO ALGUNOS PERROS CALLEJEROS Y OTRAS COSAS. HAN SIDO DESTRUIDOS SIN DOLOR.

ACEPTA MI CONSEJO, COLEGA, Y SAL DE AQUÍ. ESTA CIUDAD ESTÁ CAMBIANDO Y ALGUNAS COSAS YA NO VAN A ENCAJAR NUNCA MÁS EN LA CONTINUIDAD.

¡EN PICTOPIA! - Por Alan Moore y Don Simpson. *Anything Goes!* nº 2, 1986

Traducción: Félix Frog2000 — Montaje: Rodrigo R. López

CABRÓN ALMOORE EN ESPAÑOL

ATURDIDO, ME TAMBALEÉ EN DIRECCIÓN DEL PERÍMETRO DEFENSIVO, MIS PIES CHAPOTEANDO HASTA EL TOBILLO EN CHARCOS ACEITOSOS CON RETAZOS DE ARCO-IRIS MANCHADOS.

LLEVO PLANTADO ALLÍ DESDE ENTONCES, SIMPLEMENTE MIRANDO EL HORIZONTE CON SU [illegible] SU ARDIENTE LUZ SULFUROSA.

NO SE PARECE A UN STORMFRONT EN ABSOLUTO, EN SERIO. ES MÁS COMO UNA ENORME MASA REPTILESCA E INDUSTRIAL ENVUELTA POR EL HUMO DE LAS FÁBRICAS E ILUMINADA POR ALTAS CHIMENEAS.

A VECES PARECE COMO SI ESTUVIESE CADA VEZ MÁS CERCA...

...PERO PODRÍA SER SÓLO UNA ILUSIÓN ENGENDRADA POR LA DISTANCIA.

FIN

IEN PICTOPIAL - Por Alan Moore y Don Simpson. *Anything Goes!* nº 2, 1986
Traducción: Félix Frog2000 Montaje: Rodrigo R. López
EMBRYO A MOORE EN ESPAÑOL

W DE WATCHMEN.
UNA MIRADA VIGILANTE

Por Manuel Barrero

A.MOORE EN ESPAÑOL

W DE WATCHMEN. UNA MIRADA VIGILANTE
Por Manuel Barrero

W de Watchmen **es un libro sobre** *Watchmen*, **la serie de comic books publicada hace veinte años que ha pasado a ser considerada el epítome de la ¡novela gráfica adulta' y que hoy es ya, irremediablemente, un producto cinematográfico. El libro** *W de Watchmen escrito* **por Rafael Marín trata únicamente sobre el cómic. Y es uno de los varios que podrían escribirse pero, en el caso de escribirse más, siempre sería uno de los mejores.**

Su autor, ávido lector de tebeos a la par que fiel amante de ficciones y demostrado buen narrador de lo fantástico, aborda un ensayo sobre la obra de historieta en el que trata al medio como se merece. Analiza el conjunto de tebeos en su contexto, establece parámetros para su análisis, y resuelve algunos de los paradigmas que se plantean (o parecen plantearse) en su desarrollo. Rafael Marín acierta en lo esencial y desarrolla un estudio panorámico que se detiene en los detalles más sobresalientes, destapando gran parte de la magia de *Watchmen*, aportando claves y deleitándonos con aspectos nunca imaginados por muchos.

UNA MIRADA SUPERFICIAL

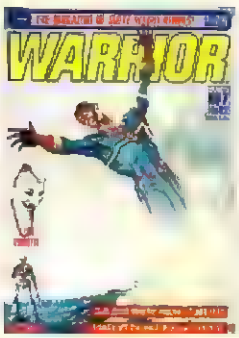
La afirmación de que es uno de los mejores libros sobre esta historieta no es un halago; en realidad, no puede ser el mejor. No ha llegado el mejor, o el libro completo, absoluto, sobre *Watchmen* porque cada lector y cada analista descubre sus pistas y destaca sus hallazgos sobre este tapiz lleno de alusiones, referencias y reflejos. Cada intérprete potencia su mirada porque *Watchmen* es, a la postre, un espejo en el que el lector se mira. Y cada imagen devuelta difiere para cada receptor.

A Marín hay que reprocharle tres cosas además de lo anterior, una insustancial y dos fundamentales. La insustancial: no haber escrito 300 páginas en vez de 150, que hubiera podido hacerlo perfectamente (aunque quizá le hubiera costado un riñón) . Los reproches sustanciales se detienen en la forma y en el fondo de su aproximación a la obra de Alan Moore, Dave Giboons y Michael Higgins. Por lo que se refiere al primer nivel, la forma, resulta sorprendente que un autor como Marín, bregado en mil lecturas, traductor del inglés profesional, escritor multipremiado de literatura, haga uso tan abundante e inadecuado de los guiones en la redacción. Partiendo del muy extendido pero erróneo uso de 'comic-book', vocablo que no se escribe así en origen, aunque sí en la Europa del barbarismo mal asimilado. No sólo vemos guiones ahí o en la sempiterna "ciencia ficción", también dispone Marín un guión tras todos los prefijos "mini", los "maxi", los "pseudo", los "auto" (auto-censura, auto-contenido -un concepto, éste, reiterativo, por otra parte-), los "anti" (anti-heroicos), y en otros binomios ingleses que no llevan guión: *back-up, new-thing, alter-ego* o el más absurdo gramaticalmente: *what-if.* Esto, sumado al hecho de que se le escapan algunas erratas en español ("ghetto", "rifirafes"), desprovistas de importancia bien es cierto, más alguna expresión mastuerza (usa "acróstico" por "anagrama"), hace pensar que la obra ha sido escrita deprisa y que no ha gozado de una revisión atenta posterior, ni por su autor ni por su editor.

Alguna vez hemos dicho ya que la colección *Pretextos* de Dolmen agradecería un más atento trabajo editorial, que en este caso también se manifiesta en la elección de las imágenes de acompañamiento, apareciendo borrosas las viñetas escogidas por Marín para ejemplificar algunos momentos de su exposición.

Otra actitud criticable de Marín es la volubilidad a la hora de enfrentarse a la historia del cómic y al medio mismo, al aproximarse en concreto al estudio de una obra que es, indiscutiblemente, de historieta. Esto ocurre fundamentalmente en el capítulo inicial y en el segundo, de modo que el interés y el verdadero valor del libro no comienza hasta el capítulo tercero (al igual que ocurre con *Watchmen*, que hasta el tercer comic book no 'despega' como obra interesante y llena de recursos innovadores). Marín resuelve estos dos primeros capítulos introductorios con su habitual estilo, alegre, confiado y puramente divulgativo, que busca más la complicidad del lector que la articulación de hipótesis contrastadas con las que caminar con seguridad hacia conclusiones creíbles. Por ejemplo, parte de la idea de que no ha existido suficiente crítica del subgénero de superhéroes, cuando sí que la hubo, pero desde luego no desde dentro de un 'cómic de superhéroes' como se ha calificado a *Watchmen*. En la página 11, Marín inicia un surtido de labilidades, como cuando mete en el mismo saco a medio e industria sin concretar su mensaje. En la página siguiente suelta una perla que contradice a renglón seguido, al hablar de la "capacidad como obra maestra de la literatura de nuestro tiempo" [que luego defiende que] "no es una "novela gráfica". A continuación se toma algunas licencias históricas, pecando de poca precisión y de exagerado al despachar en un párrafo la contextualización de la obra en los mercados estadounidense y británico. No llega a hacerlo. Hace tabla raza con todos los miles de comic books de la Golden Age al decir de ellos que fueron "de poca más categoría que los fanzines" (p. 18); se remonta a Foster o a Kirby para presentar a Moore; sugiere que Robert Crumb no ha sido tildado de machista; lanza referencias algo forzadas a obras de cine o televisión como *Atrápame si puedes, Taxi Driver* y otras; y cita a Smythe como representante de la historieta británica relevante a la hora de introducir la obra de Moore pero olvida tratar de la importante *Starlord* (1978), de la evolución hacia los héroes oscuros de *2000 A.D.* y del ejercicio de innovación que supuso la *Warrior* de Dezz Skinn, que publicó el más claro precedente de *Watchmen*: *V de Vendetta*. Cuando cita los cimientos de la obra en los EE UU deja de lado citar que Charlton, precisamente, fue

un hito en la transformación de las actitudes editoriales y comerciales de los comic books, precisamente con Giordano, O'Neil o Wein implicados en obras que serían el germen del luego tan cacareado *dark & gritty* (fue Giordano, como editor, quien orquesta la transformación del feliz e ingenuo Universo DC en un nuevo mundo de ficción lleno de recovecos, muerte y oscuridad: *Crisis on Infinite Earths, Swamp Thing, Watchmen, Question*, etc.)



La lectura, hasta aquí, muestra cierta debilidad en el análisis, se echa en falta más documentación y también queda claro que el autor se desentiende de abordar el estudio usando herramientas de las ciencias de la comunicación o del análisis literario. Marín no utiliza las claves de lo teatral, no habla de deconstrucción ni baraja conceptos como metalepsis o intertextualidad, tan necesarios para hablar con rigor de *Watchmen*. Sí que utiliza, sin embargo, las palabras clave obvias: simetría, paradoja, efecto mariposa… y serendipia. La serendipia es un descubrimiento científico logrado por efecto de la casualidad. Y es paradójico que Marín utilice este afortunado término precisamente para referirse a una obra en la que todo parece milimétricamente dispuesto por la mente de un matemático obsesionado con los mecanismos de relojería. No obstante, es cierto que Alan Moore tiene algo de mago, o de brujo, y que algunos de los resortes que funcionan debidamente en *Watchmen* lo hacen por serendipia.

Esta palabra, que en español podría traducirse por chiripa, da la medida del análisis de Marín. Rafael se ha apoya en un puñado escaso de documentos (no cita ni siquiera el trabajo sobre Moore publicado por Naranjo en la colección en la que Marín también colaboraba, Sinpalabras) y confía plenamente en su instinto, que hasta la fecha siempre le funcionó estupendamente. Así, parte de algunas citas cultistas (comedia del arte, Moliére), que suelta como lastre y luego plantea acercarse a la obra con las delicadas manos del crítico literario. Nos hace el grato favor de no admitir *Watchmen* como novela gráfica, lo cual subraya con frases como esta: "la enorme fuerza de *Watchmen*, y lo que dificulta su trasvase a otro medio (la novela o el cine) es que nunca deja de ser consciente de su condición de historieta" (p. 59), pero que diez páginas más adelante pone en duda al afirmar que "los dibujos hablen por sí solos y cuenten la historia sin palabras. En esos momentos de narración pura donde, paradoja una vez más, *Watchmen* es más cómic que nunca pero se asemeja más al cine

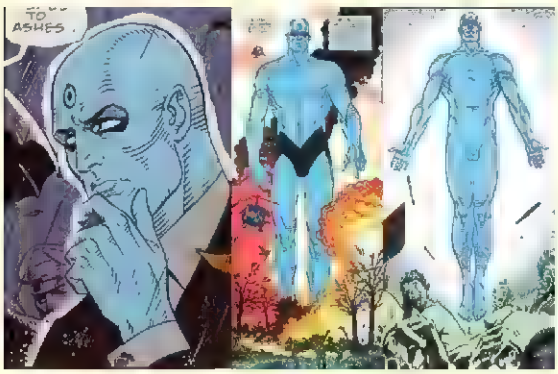
que nunca" p. 67). Y sostiene esta paradoja sobre la base de que Gibbons usa planos, enfoques, angulaciones y 'zoom', elementos del lenguaje de la historieta existentes antes de que se ensayaran en el cine.

UNA MIRADA APASIONADA

Marín es muy acertado en todo lo demás. Todas estas erratas o errores antedichos (si es que se admiten a trámite, que tal y como se halla el estado de la crítica en España podría ser que no) quedan apantallados por el fino sentido de la ironía y el cálido discurso divulgativo del escritor, que nos atrapa desde la página 52. Ocurre justo en la metáfora sobre el microscopio, que Marín aloja en una nota al pie pero que es para hipótesis de lujo. Desde ese momento, el afán por seguir leyendo ya no cesa, proveyéndonos de media docena de horas de lectura apasionante.

El autor va enhebrando los referentes icónicos y sugeridos admirablemente. No se le escapa una: los relojes, los *smileys*, las sombras, los RR, los *flashback*... Hace observaciones muy perspicaces, como cuando plantea que el cambio del mundo se produce en 1938 con el surgimiento de los superhéroes (al igual que en el Universo Marvel) y no con el advenimiento del verdadero superhéroe tiempo después, Mr. Manhattan. Resulta vivificante y muy indicativo el trazado especular que hace Marín entre los Minutemen y los Watchmen. En efecto, los primeros fueron efímeros y anodinos justicieros que abrieron el camino para la llegada de los verdaderos héroes, los llamados 'watchmen' por sus detractores (no olvidemos esto), marcando la diferencia el todopoderoso hombre azul. Acierta Marín al señalar que los Minutemen remiten a la milicia colonial de genuinos americanos y aquí planta una semilla para nuevas reflexiones. Porque, en efecto, los *minutemen* fueron las unidades integradas por jovenzuelos que se ponía en pie de guerra en un momento, sin perder un minuto, echando mano de sus rifles de caza para defender su terruño... contra el invasor inglés, por añadidura. Esta reacción ejemplifica el típico espíritu de los colonos

americanos, que parten de una idea revolucionaria esbozada por Rousseau (*El contrato social*: "El hombre nace libre, pero en todos lados está encadenado"), hasta lograr que el derecho a la propia defensa se escriba con letras de fuego en su carta constitucional.



El hombre Dios va mostrando su falta de humanidad según se despoja de su vestimenta
Y de aquí se puede establecer, siguiendo con la digresión, que Alan Moore esbozó con *Watchmen* un discurso sobre la aplicación del mecanicismo materialista de Thomas Hobbes a la actualidad, representando en Manhattan al hombre perfecto pero sin alma, y tomando a Ozymandias como personificación del Leviatán, único capaz de gobernar. Hobbes sostenía que el hombre vive en una situación de 'continua guerra civil' que es antinatural, por ello cada hombre debe renunciar a sus derechos para someterse a un poder absoluto que garantice la paz. Fueron los tratados sobre derechos y leyes de John Locke y Montesquieu los impulsores de la declaración de los Estados Unidos de América como estado independiente, pero Locke también creía que los hombres vivían en desorden y necesitaban una autoridad que protegiera su porción de propiedad privada y los llamados 'derechos naturales'. Moore plantea una futurible aplicación de estos postulados en su ucronía con superhéroes para poner en tela de juicio la ineficacia de todos los pactos sociales, y denunciar que lo que falta es más comunicación entre las personas.

Rafael nos deja ver que Moore utiliza al superhéroe como vehículo, o a algunos de estos superhéroes como marionetas, de una escenificación de la puesta en juicio de los mecanismos de poder. Si atendemos a esto, Moore está ironizando en *Watchmen* sobre una sociedad en la que cada ciudadano puede erigirse, rifle en mano, en justiciero y defensor de la democracia. Así las cosas, Conrad Veidt sería el *minutemen* elevado a la máxima potencia ya que considera el mundo como adquirible, manejable, de su propiedad. La deconstrucción del héroe americano, cuyo exponente es Superman, la realiza Moore mediante el Dr. Manhattan, que como Marín señala vive en estas páginas su 'fin de la infancia', pues comprende que deja de ser hombre y marca esa

huída de la humanidad primero desprendiéndose de la ropa y luego marchando a Marte. A Marín se le ha olvidado sólo un detalle: citar que Clark Kent adquiría categoría heroica vistiéndose de azul mientras que Manhattan despliega todo su poder cuando se desviste y se queda, también, azul.

Las agudas observaciones que hace el autor de *W de Watchmen* en torno a la presencia de Nixon en el tebeo son altamente interesantes, al igual que sus comentarios sobre su asesor Liddy. También es fundamental caer en la cuenta, como Marín cae, de que la muerte de Hollis Mason, lejos de ser anecdótica constituye un punto de inflexión clave para la comprensión de toda la trama. Él y su taller de obsolescencia representan certeramente el leitmotiv de toda la obra: el *tempos fugit* virgiliano. Marín no lo advierte, pero a su modo *Watchmen* es la *Eneida* de Alan Moore. Tema éste sobre el que sería conveniente volver.

Marín, con las bromas precisas y con redacción muy amena, va descubriendo la urdimbre de preguntas sin respuestas que es esta obra de cómic: la manipulación de Ozymandias desde el comienzo, la crítica directa a una decisión terrorífica adoptada por un Estado (Truman) y que parece que volverá a repetirse (Reagan, aunque no sería así por fortuna), la épica de la soledad de todos los personajes, las decisiones o confirmaciones aportadas mediante reflejos, el efecto mariposa que constantemente se está destando en la obra, algunos resbalones de los autores y alguno de los editores. Y cómo el sexo de los personajes parece estar describiendo sus muy diferentes caracteres, conductas y el modus operandi de cada uno.

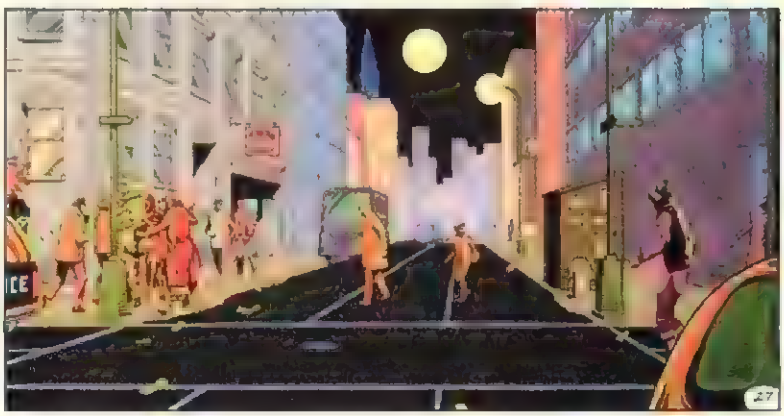
En el análisis de las características de cada personaje Marín da en el clavo. No en vano él es un escritor, un creador de personajes. Cuando coloca a ambos lados del espejo a Ozymandias y Manhattan acierta de pleno. En efecto, Veidt avanza hacia lo emocional en la obra, en busca de un vehículo para la paz y para acercarse al mundo, mientras que Manhattan ahonda en lo racional para abandonar toda comunicación y alejarse de nuestro planeta.

La hora de la verdad... no es de verdad

Marín atina cuando indica que Watchmen está poblado con personajes que van dando pistas de que todo es una gran puesta en escena engañosa, una pantomima, una farsa. Ni siquiera el reloj que va marcando el inevitable desenlace da la hora correcta a la que se producirá. La obra es, en efecto, una gran broma (como lo es *The Killing Joke*)y articula su discurso en distintos niveles. Como muy bien descubre Rafael, los autores mezclan lo religioso con lo pagano (la virgen que Moloch tiene en su habituación y el propio Moloch), la política y los manejos (el Comediante es Gordon Liddy) y coloca a cada actor en su correspondiente lugar en el juego de espejos: Comediante es descrito en el núm. 2, Manhattan en el 4, Rorschach en el 6, Nite Owl en el 7, Laurie en el 9, Ozymandias en el 11. Cada uno suma 13 con su reflejo. El escritor gaditano nos describe un mundo en el que cada acción obtiene su reacción, en el que el efecto mariposa es controlado por los actores de la historia. Es más, queda patente que la mariposa está por todas partes y representa muchas de las claves de *Watchmen*: la simetría, la fragilidad, la fugacidad del tiempo, la vistosidad del disfraz, la cautividad, la soledad y hasta el inusitado poder del horizonte de predicciones que para muchos implica el 'efecto mariposa'.

Es cierto que Marín elude el análisis del relato como tal, es decir, con las herramientas de la narratología, cuya aplicación en *Watchmen* es apasionante. Resulta revelador que los autores tomaran para esta obra los fondos cargados de alusiones de *MAD* y

que lo hicieran a cierta altura. Marín se maravilla, como todos nosotros, de que esta serie, que parece un reloj de perfecto tictac, es en realidad una obra construida sobre la marcha, con los guiones entregados por fragmentos y con los hallazgos y coincidencias surgiendo por doquier, algunos por serendipia. En este orden de cosas, el capítulo 7 de este libro titulado *W de Watchmen* es magnífico. Traza allí su autor un agudo análisis del entrelazado de alusiones que se van disponiendo en los fondos de las viñetas, en los carteles y titulares de prensa, en los televisores y en las marcas, en las traducciones que quedaron por hacer o por anotar en nuestro país, en tantos y tantos detalles.



Un escenario teatralizado para crear un corifeo humano que no sabe comunicarse

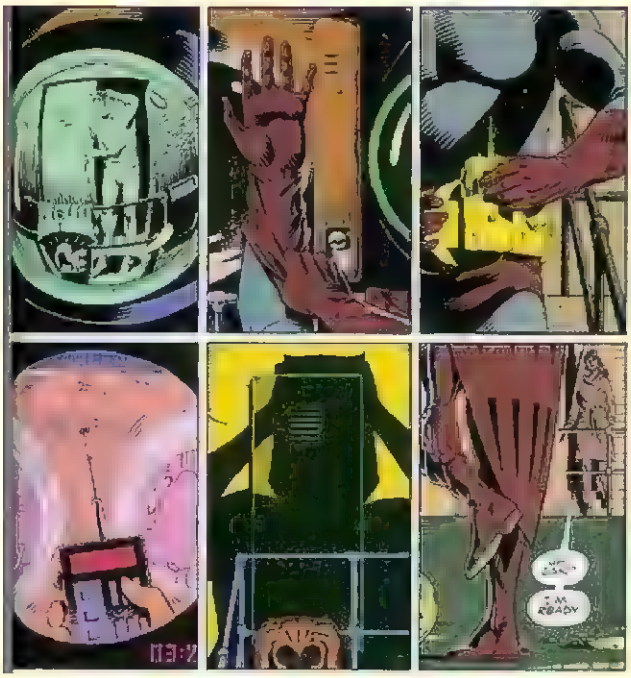
Y aunque Marín no se digna a aplicar la crítica teatral acierta de pleno al situar a los personajes en un escenario teatralizado (así planificado para el deambular de Rorschach, aparentemente) en el que un conjunto de voces suenan al fondo y van definiendo más y mejor a los personajes, su pasado y su futuro. La descripción que Marín hace de Veidt es perfecta. La idea de la homosexualidad como tara (o lo que Moore quiso indicar con respecto a EE UU y el trado del homosexual como un desviado), o el mismo tratamiento del sexo en la obra, es también genial por parte de Marín. Acierta el teórico, así mismo, cuando define qué es lo que simboliza cada Minutemen, y su digresión sobre Hooded Justice es impecable. Cuando se concluye el capítulo séptimo, en la mente del lector de este libro bailan los conceptos 'máscara', 'homosexualidad', 'violencia', 'justificación', 'justiciero', y 'vigilantes' de un modo que ya no nos permite releer *Watchmen* con los ojos de la inocencia. Con razón escribe Marín que estamos ante una "*morality play* postmoderna", que es un modo algo snob de describir este tebeo pero nada peregrino. Y luego establece algunas conclusiones de las que es obligado extraer cita, como: "*Watchmen* supuso la inmersión en una América y unos superhéroes que bien podrían haber surgido de un lienzo de Edgard Hopper".
Aplausos.

UNA MIRADA INCITADORA

Lo mejor del trabajo de Marín como analista de *Watchmen* es que abre las puertas a nuevas reflexiones. Esto es, sin duda alguna, lo más sobresaliente de este libro. Porque antes que hablar de una *novela* o de superhéroes, tras la lectura de *Watchmen* debemos hablar de deconstrucción y de sátira, y de cuestiones como la libertad individual, la incomunicación y la fugacidad de la vida. Si bien Marín ni lo sugiere, la lectura de su libro refuerza la idea de que *Watchmen* es la vuelta de tuerca de *V de Vendetta*, en la que el autor guionista dejaba claro que lo que le interesaba narrar es la vida a través de los ojos, sentimientos y emociones de la gente corriente, no de los individuos excelentes. Alan Moore siempre ha escrito sobre el pueblo soberano, sobre las entidades individuales con el poder suficiente para dirigir sus propias vidas. Lo hizo en *Marvelman*, y en V, lo hizo en su primer tratamiento de *Superman*, volvió sobre ello en *Swamp Thing*, y lo hace en *Watchmen*, y en *From Hell*, y en *The League of the Extraordinary Gentleman*, y el mismo tratamiento aplicó a sus creaciones para ABC Comics… aunque esto ya es otra historia y otro análisis.

WITH DAWN CAME THE LAST OF THE STORM AND I CRAWLED UPON MY TRANSPORT RESTED
—BUT SAVED BY MY WRECK I WAS ABLE TO STOCK FROM THE AIR I HAD NOT EATEN SINCE THE SHIPWRECK
STUMBLING FLEE WITH PAIN YEAT FULL BLOOD I MADE UPON MY KNEES I DROPPED TO TERRIBLE DEVASTATION MY HOME WAS THERE
THEN HE WOULD TAKE IT FROM ME

Hay otra característica típica de la obra de Moore / Gibbons / Higgins que en este libro no se aborda directamente, aunque se sugiere. A muchos lectores jóvenes se les atraganta *Watchmen* porque se ambienta en un mundo extraño, que no es ni antiguo ni nuevo, ni patria contemporánea de superhéroes ni futurista. Marín si alcanza a descubrir que el color aplicado por Higgins convierte este tebeo en algo completamente distinto a sus coetáneos. Pero no hace suficiente hincapié, posiblemente, en el amor de Moore por la nostalgia *pulp*. Podría ser que el guionista o el dibujante eligieran las naves aerostáticas de *Watchmen* precisamente por ese querer remontarse a un mundo en transformación como lo fue el de los años 1920 y que se ajusta a las premisas argumentales de la obra; otros elementos que remiten a los tiempos del *pulp* son los diseños de los anuncios publicitarios, el estilo de los textos de acompañamiento, las fotografías que se muestran, el cartelismo (por supuesto, con su simbología y composición antes soviética que alemana), los atuendos (sombreros, cierto tipo de pantalón, gabardinas...), los mobiliarios y hasta las armas futuristas de Rorschach o Buho Nocturno, o el mismo Gunga Dinn que remite a la literatura *barata* de entonces. Los personajes de *Watchmen* emanan, todos ellos, aroma *pulp*: en su proceder, en sus cachivaches, en su visión del mundo también.



Resulta gozoso comprobar cómo el ejercicio de búsqueda de referentes que ejercita Marín abre puertas a nuevas indagaciones que él ni siquiera mienta comenta pero que sin haber leído *W de Watchmen* nunca nos hubiéramos percatado. Con respecto a Manhattan, ese remedo de Rogue Trooper, Moore tomó un hombre para su identidad civil que Rafael relaciona inmediatamente con el Detective Marciano de DC, llamado Jon Jon'zz. Pero, rizando el rizo de la referencia cabe preguntarse sobre la procedencia del apellido, Osterman, nombre raro que parece no significar nada. Ah, qué casualidad: hay un John, John Tanner, el protagonista de la novela titulada *The Osterman Weekend*, obra de Robert Ludlum publicada en 1972 (llevada al cine en 1983 por Sam Pekinpah con los actores: Rutger Hauer, John Hurt, Burt Lancaster, Dennis Hopper y otros). La novela, como la película, cuenta como un periodista televisivo, convencido de que el gobierno estadounidense abusa de su poder comercial y militar, entra en una espiral de traiciones en las que están implicados sus amigos y jefes (entre ellos Osterman, productor televisivo). En el fondo de todo se mueven espías del bloque soviético, que se halla orquestando una conspiración denominada Omega para atentar contra la seguridad nacional estadounidense. Ludlum no sólo ha creado el mito de Bourne, por el cual todos le conocemos, también fue responsable de obras en las que ponía en pie teorías sobre conspiraciones trazadas mediante ocultos mecanismos económicos y políticos que iban encaminados a lograr propósitos aterradores para modificar la situación geopolítica de nuestro mundo. Como en *Watchmen*. Ludlum ha mostrado su querencia por las teorías conspirativas en varios de sus libros: *The Holcroft Covenant, The Matarese Circle o The Parsifal Mosaic*, en los cuales casi siempre retrata actividades terroristas que pretenden establecer un nuevo

orden autoritario en el mundo tras la instauración del terror; dos de estas novelas tienen la guerra fría y la amenaza nuclear como telón de fondo. En Watchmen vemos esto mismo, y Ludlum merece considerarse una influencia de Moore más evidente que las novelas de 007 a los que se remite al lector habitualmente. Las concordancias de la ficción de la novela sobre el grupo Matarese y la TrilateralCommission en la que estuvieron implicados Cartern Bush padre o Reagan no fue casual, aparentemente. Como no parece casual que Moore pudiera echar mano de este tipo de teorías o de sus insistencia por mostrarnos el signo de radiactividad peligrosa, sorprendentemente parecido al elegido por esta organización privada fundada en 1973.

El logotipo de la Trilateral Comission (a la izquierda) y una selección de varios símbolos círculo / triangulares de Watchmen

Tras las sorpresas que nos va deparando Marín en su relato enamorado de *Watchmen*, surgen nuevas preguntas y afloran detalles antes imperceptibles. Este libro teórico, como el tebeo, nos conduce de continuo el encuentro con nuevas pistas. Una de las huellas que fue dejando Alan Moore, de la que Marín no trata pero que surgen al buscar elementos de concordancia es Byron Lewis, el justiciero que actúa como el encapuchado Mothman. ¿Por qué es el Minutemen que más aparece en la obra careciendo como carece de importancia en la trama? El apodado Metrópolis, al menos, es quien desencadena la idea en Ozymandias tras aquella reunión en la que Comediante quemó el mapa de la ciudad. Pero Mothman sigue ahí, empalidecido y débil, a lo largo del tiempo del relato. ¿Es casual que Moore eligiera para el nombre civil de este personaje una mezcla de Byron y de Lewis? Puede que sí, que fuera casualidad. Pero fijémonos: Byron parece remitir a Lord Byron, el poeta liberal inglés, el autor maldito, cuya vida estuvo salpicada por los escándalos (incesto, sodomía) y terminó muriendo de Malaria en Grecia. Lewis bien podría ser un homenaje a Lewis Carroll, acaso el autor más necesario de cita en *Watchmen* por causa del juego de espejos. Carroll es el gran autor de la literatura del encanto y la sorpresa, no tanto por *Alice's Adventures in Wonderland* como por *Through the Looking-Glass and what Alice Found There*, un maravilloso ejercicio de inteligencia en el que la historia se refleja a sí misma, a sus personajes y en sus lectores..., como *Watchmen*. Y no podemos olvidar que Lewis estuvo vinculado al consumo de estupefacientes, y fue sospechoso de pederastia desde una posición delicada, la del sacerdocio.

Marín recalca la fragilidad evidente de los Minutemen, en cuya obviedad parece que Moore quiso insistir mucho al bautizarlos: Hooded Justice, pronazi pese a ser homosexual (admitido esto como tara en este mundo), acaba asesinado y tirado al río. Metropolis es un endeble gay que no logra sobreponerse a su falta de autoridad y

que muere decapitado en un accidente de coche. Silohuette alude a una simple silueta, a una sombra, y así se comporta (y además es lesbiana). Dollar Bill atañe al dinero, que siempre es efímero, y es un personaje 'vendido' que muere ridículamente. Mothman remite a polilla. ¿Qué hay más frágil y transitorio que una polilla? Exacto. Byron Lewis es una de las primeras pistas que brinda Moore al lector y, hasta hoy, parece haber ha pasado desapercibida: Mothman en un personaje ridículo, como Dollar Bill. Lleva un traje estúpido e inútil (¿cómo vuela? Las dos M en el pecho ¿no recuerdan a un tal Miracle Man?). Es un tipo insignificante. Es un héroe débil. Posiblemente homosexual, puesto que se da a la bebida tras la ridícula muerte de Dollar Bill y sobre la base de otras evidencias. Es el primero que se quita la máscara (en la foto de la navidad de 1939). Es el primero en declarar un miedo paralizador a entrar en guerra. Es simétrico debido a sus alas… que son como las de una mariposa (*moth* es,

Los Minutemen, en sus buenos tiempos. Todos embozados salvo ellas y la 'mariposa noctura'

literalmente traducido, mariposa nocturna). Es uno de los primeros en abandonar su carrera de superhéroe. Termina siendo un patético alcohólico y acaba internado en una institución mental al poco del advenimiento del 'verdadero' superhéroe. ¿Qué mejor parábola del *tempus fugit*, que mejor sátira de los superhéroes del cómicy de la nefanda actividad justiciera enmascarada? Minutemen. Héroes efímeros. Todos homosexuales, todos muertos salvo la mariposa que desencadenará el caos...

Este libro editado por Dolmen tiene la cualidad de descubrirnos mundos nuevos en *Watchmen*, nos invita a volver a la obra y a reproducir el placer de su lectura una y otra vez. De la mano de Marín nos damos cuenta, ahora más que nunca, que *Watchmen* es una obra narrativa perfecta debido a sus imperfecciones, porque

trasciende géneros, industria y medios, nos trasciende a todos. Porque, en suma, consiste en una gran pirueta narrativa, ¿quién vigila al guionista mientras le lees / te conduce en la lectura? *Watchmen* es una construcción engañosa desde muchos puntos de vista, sobre todo partiendo de uno de sus ejes: el efecto mariposa, que forma parte de la teoría del caos, tan grata a Alan Moore, y que nos dice que cualquier sistema se comportara de un modo impredecible ante cambios minúsculos que pueden dar lugar a un resultado catastrófico. El proverbio chino decía precisamente eso: el aleteo de una mariposa aquí podría desatar una tormenta allá. Lo que hace Ozymandias es controlar de manera increíble el desarrollo de ese efecto, que es la gran mentira de este libro, orquestado en torno a esta puesta en escena. Es decir, *Watchmen* circula sobre la refutación de esa teoría. Y Moore era consciente de ello. ¿Por qué colocar al lado de este controlador del horizonte de sucesos a quien tiene poder sobre la materia y el tiempo y que se ha demostrado incapaz de detener a quien dispara contra una joven embarazada? Como convencer al público lector de quien va a salvar a la sociedad es Rorschach, un sociópata…

Moore nos la juega porque nos está transmitiendo un mensaje muy claro que se desarrolla apantallado por el entretejido de tramas y la complejidad del guión: *Watchmen* es una parábola sobre la incomunicación, y sobre la falta de tiempo para la comunicación. Todo gira en torno al argumento: sólo un acontecimiento traumático nos mueve a comunicarnos y a resolver nuestros problemas. Es tan simple…

Este tan elemental punto de partida se desarrolla, no obstante, con una complejidad apabullante. Como dice Marín, en *Watchmen* todo es reflejo de algo, la obra se comporta a la vez como alegoría y fábula negra, como relato enaltecedor y como denuncia. Nadie ha logrado que un producto sea atractivo para aficionados al tiempo que está criticando de manera demoledora lo que esos mismos aficionados adoran. Sólo Moore ha sido capaz de hacerlo con un juego de reflejos que sigue desorientándonos por su genialidad:

Watchmen traza en la ficción un reflejo de la realidad sociopolítica.

Se enmarca en un mercado al cual desafía con su planificación editorial, su presencia y diseño, logotipos y sus características formales.

Como serie es reflejo deformante de las otras series del mismo género de su tiempo. Como historia rompe los estándares para funcionar dentro de la corriente general. Cada número fue trazado como reflejo de otro número de la misma colección. Cada personaje tiene su sosias o su contrario en la obra. Cada secuencia obtiene una secuencia contraria o especular en otra parte de la obra. Cada viñeta encuentra una viñeta de la que es molde. Cada pequeña trama encuentra otra similar o comparable dentro de un juego de prolepsis meticulosamente descrito. Cada texto se complementa con una imagen. Cada imagen se compenetra con un texto en un juego de intertexualidad que se transmite a los textos anexos en cada número (que forman parte de una metalepsis necesaria para comprender el relato en su totalidad). Cada

objeto rememora a otro objeto (un juego iconológico difícil de reproducir en otro medio). Cada elemento halla alusión en otro elemento…

Y en el estilo, las dosis de frialdad quedan equilibradas por las de pasión. La lentitud de ciertas partes obtiene su contrapeso con las de acción. La calma va dando paso a la amenaza. Y es así a cada lectura.

Es un tebeo que convierte el diálogo entre fans en acaloradas controversias cultistas.

Watchmen obliga a que una reseña se convierta en una divagación monumental…

Como dice Marín en este estupendo libro: *Watchmen* nunca se acaba y nunca te deja.

Es habitual oír "para qué leer el libro si está la película". No sean ridículos, lean el libro. Este apasionante libro. Luego, vuelvan a la obra maestra: el cómic.

ENTREVISTA A RAFAEL MARÍN SOBRE "W DE WATCHMEN"

Por Alejandro Barba

A.MOORE EN ESPAÑOL

ENTREVISTA A RAFAEL MARÍN SOBRE "W DE WATCHMEN"

Por Alejandro Barba

Alejandro Barba realiza esta entrevista a Rafael Marín, autor del libro "W de Watchmen", para la plataforma EMBRYO – A.Moore en español *a fecha de octubre de 2014.*

1. Suponemos que el libro teórico "W de Watchmen" (2009) es propiciado editorialmente para aprovechar las energías que inyecta la promoción de la adaptación del cómic a película en esa fecha. ¿Pero qué motiva a Rafael Marín a escribir sobre el tema, una serie publicada hace tantos años?

La editorial me propuso que escribiera el libro, para aprovechar precisamente el estreno de la película. Les dije que no. Diez minutos más tarde, dije que sí. Y me puse manos a las teclas.

2. Realizas un detallado estudio de paralelismos, estructuras, relaciones, alusiones que encuentras en Watchmen, resaltando incluso que en el gran puzzle conformado aparecieron "coincidencias no previstas" en principio por los autores. Anteriormente ya has utilizado alguna de esas técnicas en tus propias obras, y este libro se estructura en 9 capítulos con unos títulos bastante elaborados y sugestivos, ¿obedecen también a algún tipo de ejercicio formal a modo de inspiración/homenaje?

Es posible. Moore es un maestro y sería una pedantería decir que en mayor o menos grado soy alumno suyo. Pero es verdad que al examinar esta obra ves, aunque sea subconscientemente, en qué se parece y en qué se diferencia de tu propia forma de abordar el proceso creativo.

3. Afirmas que "Watchmen acercó la historieta a un público que de otra manera no se hubiera acercado a ella". Es posible que en la actualidad el cine haya gigantizado ese efecto, llevando la mirada del gran público hasta esta obra, hasta el punto de que algún espectador haya acudido directamente desde la pantalla a W de Watchmen, sin pasar por el cómic. ¿Cómo valoras eso?

No creo que nadie haya leído mi libro desde la película. En todo caso, habrá leído el cómic tras la película y, quizá, se habrá leído luego el libro después del cómic.

4. Señalas a Dave Gibbons como co-autor de la historia más que como el dibujante, con multitud de ejemplos y citas. Él muestra una postura diferente sobre la adaptación de Watchmen a otros medios respecto a la del guionista, Alan Moore, y además comentas que Gibbons ha valorado positivamente la película terminada. Si hay sobradas razones por las que se defiende la no adaptación, ¿a qué piensas que obedece la diferencia de opinión entre ambos creadores?

Moore se ha desembarazado de Watchmen: ha hecho otras muchas cosas. Gibbons, aunque también ha hecho otras muchas cosas, siempre será el dibujante de Watchmen. Siempre le pedirán que dibuje a los personajes en convenciones. Recordemos que tras el estreno de la película se sacó un libro con bocetos y diseños y páginas. La pela es la pela.

¿Qué porcentaje de participación crees que tiene Gibbons en que la maxiserie original resultara como la conocemos? ¿Cómo podría haber sido sin él?

Moore respeta el trabajo de Gibbons y es capaz de integrar los detallitos inconexos que Gibbons va incluyendo. La cuadrícula narrativa de Gibbons, y su claridad expositiva, permiten que los dos autores te lleven de la mano. ¿Qué otro autor podría haberlo hecho? Sólo se me ocurre el Steve Ditko de los viejos tiempos. Una obra como "La broma asesina", de cuadrícula similar a Watchmen, no tiene la misma fuerza ni los mismos matices. ¿Por qué? Porque Bolland, grandísimo dibujante, no es Gibbons.

5. En los primeros capítulos del libro dedicas un amplio espacio a la contextualización del marco histórico y cultural en el que se encuadra Watchmen, así como de la trayectoria de su guionista. Sin embargo, cuando unes este trabajo con su carrera posterior confiesas que no entiendes bien que Moore se autoproclame mago (página 110), indicando que puede ser una locura genial o una pose teatral como tantas de las técnicas formales en la serie que tratamos. El escritor defenderá con numerosos escritos y estudios de seriedad el papel de la magia en la creación, incluso remontando su influencia a cuando no la practicaba, como en la época de Watchmen o Swamp Thing. ¿Ves la etapa actual como una ruptura en la carrera del creador?

No sé dónde Moore está de coña y dónde habla en serio. El proceso de creación, sí, es caótico y lleno de extrañas coincidencias. Si eso es magia, llamémosle magia. Pero adorar serpientes y lo demás me parece cosa de showbusiness. Me interesa ver qué ha escrito en esa novela de infinitas páginas que ha hecho ahora.

6. ¿Por qué valoras Watchmen más como serendipia (tesis apoyada con declaraciones del propio Alan Moore) que como cristalización de ideas y temas que el escritor llevaba trabajando en años anteriores, y que tuvieron el espacio y las circunstancias adecuadas para tomar forma?

No olvidemos que Watchmen, en principio, es un trabajo de encargo. Usa personajes ajenos que, por una de esas piruetas del destino, se convierten en personajes propios y en una obra de autor. Watchmen es, entre otras muchas cosas, una reflexión sobre el medio del cómic: lo que pasa tiene sentido dentro de un cómic (y no, por ejemplo, en una película). Más que cristalización de ideas, me parece que es aportar otro punto de vista a ideas ya exploradas por otros autores y por él mismo. Sería interesante cotejar el concepto de Watchmen con, por ejemplo, el de Miracleman, tan opuesto y a la vez tan parecido.

7. En tu libro encontramos un completo catálogo de juegos de palabras, sentidos o sugerencias que se pierden en la traducción del inglés. En una obra tan abierta a interpretaciones como Watchmen, lo señalas en varias ocasiones, es manifiesta la mengua de algunas de ellas por esta causa. Acláranos si eres más partidario de disfrutar las obras en la lengua en que se concibieron o qué mecanismos podríamos o deberíamos tener en cuenta si empleamos la cultura de la traducción.

Soy traductor, con lo cual no voy a tirar piedras contra mi propio tejado. En una novela, se puede solucionar un juego de palabras o incluir una nota al pie. En un tebeo, vamos demasiado cortos de espacio y hay detalles que se escapan (Ese "Bajo la máscara" que juega con el capó del coche, por ejemplo). No vendría mal que en los comics se pusiera, si es necesario, una nota al pie también, o en el interior de las portadas, que expliquen algún detalle intraducible. Retocar los rótulos o pintadas no me parece de recibo.

8. Dejas clara tu opinión de que Watchmen es un trabajo cerrado, si bien su gran valor es que se abre a numerosos análisis y relecturas atemporales, como obra maestra que es. Aunque en el capítulo 8 sí expones que tras la publicación de la obra, cuando Alan Moore aún trabajaba en DC entendemos, se planteó una serie sobre los personajes Minutemen, que habían quedado aquí más sugeridos que explicados; incluso fijas tu mirada en "The New Frontier" trabajo de Darwin Cooke en el que interpreta a uno de los personajes de este primer grupo de vigilantes. Precisamente, Cooke ha realizado el capítulo dedicado a los Minutemen en el proyecto contra la voluntad de Moore que ha lanzado DC: "Before Watchmen". ¿Qué opinión te merece esta reciente decisión editorial, que lógicamente no pudiste tener en cuenta durante la redacción de tu libro? ¿Sería justificable en algún caso, como el de los Minutemen?

Watchmen es grande porque empieza y termina, porque no tiene que estirarse hasta el infinito ni estirar una continuidad. Es, en ese aspecto, una novela dibujada con planteamientos de novela. Era lógico que tarde o temprano se intentara explotar el tema. Con Moore o sin Moore. Reconozco que yo mismo había fantaseado una continuación que no llegamos a presentar a DC, cosa que en cualquier caso me parece más interesante que el "Before Watchmen", que no hace más que rellenar huecos innecesarios. Me interesa, como lector y como autor, ver cómo sería hoy el mundo de Watchmen, en qué se parecería y en qué se diferenciaría del mundo real, cómo se podría hacer crítica social a partir de esas premisas, como hizo la serie original.

9. En atención al recurso con que abres y cierras W de Watchmen, ¿has realizado una relectura de Watchmen después de escribir tu texto? ¿Alguna nueva visión, un aspecto diferente que quieras compartir?

No he vuelto a releer Watchmen. En parte, porque sé que descubriría cosas nuevas, en parte porque no tendría dónde contar esas cosas nuevas.

Rafael Marín con el premio Ignotus 2010 (organizados por la Asociación Española de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror, AEFCFT) otorgado a 'W de Watchmen' en la categoría de Mejor Obra de Ensayo

EL UNIVERSO DC QUE PREPARABA ALAN MOORE

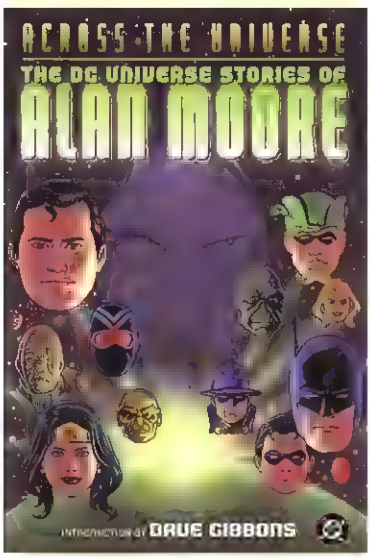
-Introducción de Pedro Angosto
-EL CREPÚSCULO DE LOS SUPERHÉROES, traducción de Pedro J. Caro

EDBRYO
A.MOORE EN ESPAÑOL

EVENTOS DC: TWILIGHT OF THE SUPERHEROES, POR ALAN MOORE

Por Pedro Angosto

El presente artículo contiene la introducción de un atento análisis que Man of Bronze realiza en su blog sobre el último argumento presentado por Alan Moore a la editorial DC Comics antes de abandonar la empresa: 'The Twilight of the Superheroes'. Esta historia nunca se realizó, aunque sí se filtró el mencionado texto, que podemos leer en la siguiente sección.



En el repaso de eventos DC toca hoy otro que nunca llegó a ser aprobado, pero que me fascinó en su día cuando lo conocí, y cuyas radicales y geniales ideas siempre quise ver ilustradas por dibujantes.

Tras Legends, confirmado ya Alan Moore en su genilidad por el éxito de Watchmen, era su turno de escribir por fin una macro-saga heredera de Crisis, y que pudiera comercializarse como ella.

Tened en cuenta que Moore llevaba ya cuatro años en los meros "márgenes" del Universo DC, colando a la JLA o Adam Strange o Batman en su Swamp Thing, pero fuera de allí apenas había logrado escribir algunas historias

sueltas o despedir al Superman clásico.

Así que esta era su oportunidad. No sabemos si por desavenencias con DC o por cuestiones editoriales, el cross-over fue finalmente archivado, pero el texto de la propuesta terminó aflorando.

La importancia del evento, como veremos es que al final acabó fagocitado en mil y un proyectos similares dentro de la propia DC.

La propuesta, un sesudo estudio que cubre desde los aspectos comerciales a las más esotéricas elucubraciones sobre la continuidad DC, presenta un futuro hacia el año 2000, quince años más tarde, en donde los héroes DC han dejado en gran parte de serlo, y compiten y luchan entre ellos.

Con la ayuda de Rip Hunter, el taimado Constantine del futuro lmanda un mensaje a su yo presente, como heraldo de la tragedia que se cierne sobre los héroes, para avisarlos de que cambien ese oscuro futuro que los espera.

Este escenario CREPUSCULAR sería, o eso cuentan, la principal inspiración de Alex Ross para sus propio Kingdom Come, unos diez años más tarde.

La idea del heraldo de un oscuro futuro que viene al presente para cambiarlo se utilizaría muy poco después en el evento Armaggedon 2001, aunque en lugar de Constantine sería Waverider el que intentaría evitar la llegada del tirano Monarch.

Lo que verdaderamente salimos perdiendo con no tener Twlight es que Moore, inteligente el, se dio cuenta inmediatamente que destruir el Multiverso en Crisis y prohibir las Tierras Alternativas era una absoluta barbaridad que empobrecía INFINITAMENTE las posibilidades de historias.

Por eso, sugirió un Multiverso "por otro nombre": El Time Trapper crearía una "divergencia temporal" en el que ese futuro estaba enmarcado, y no solo ese, sino cualquier mundo alternativo e historia fuera de la continuidad oficial, desde el futuro de Dark Knight a mundos similares a la antigua

Tierra-2 (tres décadas antes de que Didio usase esa sugerencia en 52).

Moore pensaba también preservar los antiguos mundos alternativos originales: las "Historias Imaginarias", que sin duda eran su campo de juegos favorito. Por ejemplo, el mundo de los Supermanes Azul y Rojo.

También era consciente de que muchas historias de los personajes no tenían ya lugar en la continuidad post-Crisis. Pero incluso en algún lugar el "Rainbow Batman" seguía existiendo.

Si todo este concepto os resulta muy familiar es por que historias imaginarias, elseworlds, mundos alternativos o llámese X, todo esto volvería OFICIALMENTE a DC solo que bastante años más tarde y gracias a Kingdom Come.

Entonces Mark Waid lo llamó HYPERTIEMPO., a partir del evento The Kingdom.

El descubridor de Hypertiempo también era Rip Hunter, claro, quien en esta historia de Moore hace de "taxista" del futuro -y maquiavélico- Hellblazer.

EL CREPÚSCULO DE LOS SUPERHÉROES
Traducido por Pedro J. Caro

NOTA DE EMBRYO: En este capítulo ofrecemos el último plot que Alan Moore envió a la editorial DC Comics a finales de los 80, poco antes de que éste abandonara el trabajo allí raíz de los problemas que tuvieron sobre derechos de autor. Contiene un texto con las ideas para la historia jamás realizada *El Crepúsculo de los Superhéroes*, que se filtró y fue publicado en nuestro idioma en la revista Bronze nº 3 (1995), de Ediciones Veleta. Pedro Angosto, participante en la misma y autor de una introducción en páginas anteriores nos cede el interesante documento para este e-zine.

Nota de Pedro J. Caro: Este Documento tiene unos diez años. Tras el triunfo de Watchmen pero antes de su gran riña con DC, Alan Moore envió una propuesta a DC para una maxiserie que nunca se publicará. Llamada ***Twilight*** *(Crepúsculo), la historia se centraba en el fin del Universo DC. Muchos han cuestionado la autenticidad del documento, así que fuimos directos a la fuente:*

Alan Moore: Sí, lo escribí justo antes de dejar DC; entonces en los 80's querían que hiciera un gran crossover y sugerí hacer este crossover situado en el futuro y bla, bla... Se lo mandé y no sabía esto en su momento, pero lo copiaron y se lo dieron a sus editores, y debería imaginar que los editores lo fotocopiaron y lo dieron por la oficina y en algún punto del descenso alguien pensó en hacer esto en Internet. Supongo que así es como pasó. Dejé DC muy poco después de eso así que el proyecto fue así como abandonado. Recuerdo que la sinopsis tenía ideas divertidas y algunas de ellas no se plasmarían en el comic. Había un par que estaban muy bien, como Congo Bill con su mente en el cuerpo de un simio, y el cuerpo humano simplemente abandonado en un armario...

Mania: Que se negaba a morir.

Alan Moore: Sí... habrían habido algunas cosas buenas allí pero eso es algo que se abandonó hace diez años. Pero aparentemente ha estado despertando cierto interés en Internet.

Mania: Estuve fascinado al leerlo; me pregunto si podríamos hacerte llegar nuestra versión para asegurarnos de que es correcta, si podríamos imprimirla en nuestra revista, que es una revista online, que es una cosa de Internet.

Alan Moore: Bien, no tengo ningún problema con ello pero hasta donde yo sé probablemente es DC quien la posee. Poseen todos los personajes que se mencionan en ella. Esto es algún tipo de maniobra pirata, ¿no? Lo que me parece genial porque si DC la posee, estoy encantado con destriparlos. Sin duda, colgadlos hasta que se sequen. La cosa es, tienen abogados muy venenosos y no querría que nadie se metiera en problemas por ello. Tenéis seguro mi permiso para publicarla pero de nuevo yo probablemente no la poseo, así que tomadlo para lo que sirva.

Así que sin más preliminares: Crepúsculo, la mejor maxiserie que nunca veréis...

EL CREPÚSCULO DE LOS SUPERHÉROES. Autor: Alan Moore

Traducción: Pedro J. Caro. Publicado en revista Bronze nº 3. Granada, 1995.

EL DIVAGAR INTERMINABLE

Bien... Estoy seguro de que esto va a ser un divagar interminable como suelen serlo estas cosas, pero primero quiero depositar mis pensamientos sobre la idea en general de crossovers en masa, en parte en respuesta ala carta de Paul [Levitz, entonces Editor DC y Guionista de la Legión de Superhéroes] sobre el tema y en parte sólo para aclararme a mí mismo mis ideas. Con optimismo, en alguna parte podríais vislumbrar algo de la lógica tras el argumento de la historia que sigue y por tanto ser capaces de entender algo más mis razones para hacerlo así.

Primero, al ver el lado comercial, tomando en cuenta lo que Paul fue tan amable de pasarme, el perfecto crossover en masa sería algo así como lo que sigue: tendría una razón lógica y sensible para cruzarse con otros títulos, para que los lectores que fuesen impulsados a probar un nuevo título como resultado del crossover o viceversa no se sintiesen timados por algún tenue lazo de argumentos que fuese en el mejor caso espúreo y en el peor inexistente. Proporcionaría un fuerte y resonante trampolín desde el cual lanzar un número de nuevas series o con el cual revitalizar algunas viejas en un modo que no fuera obvia y crasamente explotador con el que insultar la inteligencia del lector. Con un ojo en el merchandising que Marvel consiguió derivar de Secret Wars, creo que es seguro asumir que si fuera posible derivar creíblemente juegos de rol, juguetes, posters de "Esperando el Crepúsculo" y camisetas y chapas y todas esas cosas del título, entonces sería una buena idea también. Idealmente, podría incluso ser posible, a la vez que atraer al yonqui superheroico duro, producir una idea central de la historia simple, poderosa y lo bastante resonante para soportar la traducción a otros medios. Quiero decir, puede que aún esté intoxicado por el trato con Watchmen, pero nunca hace daño dejar estas cosas como una posibilidad, ¿verdad?

Bien, entonces asumiendo que lo anterior es un resumen preciso de lo que, idealmente, a DC le gustaría que pasara con el título comercialmente, haré frente a las otras áreas pertinentes de interés con un ojo en ello y con suerte lo uniré todo al final antes de pasar al argumento en sí. Si no lo consigo y simplemente se me olvida y me voy por la tangente o algo entonces me temo que tendré que pediros que me aguantéis. Mientras no empiece a hacer asociación libre de ideas con mi infancia creo que iremos bien. La primera de

estas áreas pertinentes se relaciona con el efecto de la historia en relación con el Universo DC en sí mismo, y en respuesta a esto me imagino que quizás debería bosquejar brevemente mis ideas sobre los crossovers de esta magnitud en general.

Por un lado, requieren pensar mucho y anticipadamente si no van a generar más problemas que los que resuelven, y al pensar en algo que afectará a todo título que la compañía publica, aun sólo en modos sutiles, uno obviamente debe ser cuidadoso. Debería decir que aún, aunque he visto los argumentos, no he leído nada de Legends [la miniserie DC, no el sello Dark Horse] o sus crossovers, sobre todo por la razón de no haber ido a una tienda de comics recientemente. La premisa, si la entiendo correctamente, tenía buen aspecto: parecía intentar dar un tipo de contexto mítico resonante al panteón DC y al mismo tiempo establecer un contexto social más vigoroso para los personajes reunidos en términos de su argumento, reuniendo la entera continuidad DC en un todo interesante, que es exactamente lo que necesita hacerse como consecuencia de la Crisis. Cuanto más podamos reforzar la idea del Universo DC como un concepto mágico y fascinante en sí mismo, suponiendo que esas sean nuestras metas, más triunfantes seremos en mantener a los lectores enganchados a ese universo y a las colecciones que relatan sus varios fenómenos.

Por supuesto, esta aproximación no se libra de problemas. Sino lo haces bien, si tu multitud reunida de personajes parece meramente banal, como personalmente creo que pasó con Secret Wars (aunque puede que sea un mero prejuicio personal por mi parte), entonces tu entera continuidad se abarata a largo plazo junto con su credibilidad, sean cuales sean los beneficios comerciales en término de ventas a corto plazo. Cuando esto pasa, tu único recurso son mayores envilecimientos para atraer la atención del lector, más muertes para satisfacer al elemento "circo romano" en el mercado de los fans, eventualmente degenerando en una feria de monstruos. También están las heridas no intencionadas en la lógica interna que pueden inflingirse involuntariamente en la continuidad en masa por tal empresa, sean cuales sean los méritos individuales de cada creador o sus esfuerzos, puramente por los vastos problemas organizativos que un proyecto de este tamaño parece encontrar. Para explicar lo que quiero decir, debería fijarme quizás en una serie que he leído, la excelente Crisis en Tierras Infinitas de Marv [Wolfman] y George [Pérez]. Aunque el motivo era puro y la meta cierta con relación a Crisis, no puedo evitar sentir que en algún punto del camino, en el intento de consolidar y racionalizar el Cosmos DC, se creó una situación aún más potencialmente desestabilizadora y precaria. En vez de la cosmología de

Tierras paralelas que era, si el lector era lo bastante sensible como para pasar por alto obvias discrepancias como lo que eran (p.ej. simples errores), relativamente fácil de entender, como consecuencia dela Crisis y los relacionados impactos sísmicos sobre la continuidad como los títulos de Superman de John Byrne tenemos una situación mucho menos definida y precisa. Como consecuencia de la alteración temporal al final de la Crisis nos hemos quedado con un universo en el que la entera continuidad pasada de DC, en su mayor parte, nunca ocurrió. Aunque tengo entendido que Paul está intentando arreglar los problemas Legión / Superboy en este momento en LSH, y otros escritores se las ven con discrepancias similares, el hecho es que la mayor parte de la continuidad DC tendrá que ser borrada y considerada uno de los agujeros de la memoria de Orwell junto con una gran cantidad de personajes que, más que estar muertos, son no-gente.

Creo que esto es peligroso por un par de razones. Primero, al establecer el precedente de alterar el tiempo, estás estableciendo un contexto inconsciente para todas las historias que tengan lugar en el futuro, así como para las que tuvieron lugar (o no lo tuvieron) en el pasado. Los lectores habituales, en algún momento, van a sentir que todas las historias que siguieron ávidamente durante sus años de relación con la colección han sido de algún modo invalidadas, que todos esos incontables argumentos no llevaban a nada más que a lo que es en algunos aspectos nada más que un punto de corte arbitrario. Por extensión, los lectores de hoy día podrían que darse con la sensación de que las historias que leen actualmente son menos significativas o importantes porque, después de todo, dentro de diez años alguien omnipotente del comic, sea un editor o el Espectro, pueden volver en el tiempo y borrarlo todo, listo para empezar de nuevo. Yo mismo sentí algo similar en la primera película de Superman, cuando le da la vuelta al tiempo para salvar a Lois. Arruinó el pequeño pero genuino disfrute que obtuve de esa primera película y destruyó toda la credibilidad para las futuras secuelas por lo que a mí respecta.

Sé que el lector medio de ocho años en la calle no piensa estas cosas conscientemente al comprar su tocho mensual de títulos. Probablemente el lector medio de diecisiete o veinticinco tampoco, aunque eso está más abierto a discusión. Lo que quiero decir es que las enormes y enormemente incomprensibles mareas de gusto o rechazo del público que determinan si un título fracasa se ven influidas a menudo por cosas muy sutiles muy por debajo de la línea de flotación. No creo que sea demasiado presuntuoso asumir, por ejemplo, que el triunfo actual del título de Grupo de Superhéroes Adolescentes tiene mucho que ver con la actual sensación masiva de

inestabilidad que impregna nuestra cultura, especialmente con respecto a las inestabilidades en la estructura familiar. Creo firmemente que tanto esto como la actual casi obsesión con una continuidad formal estricta son un tipo de respuesta amplia de una audiencia cuyas vidas reales son vividas en una continuidad mucho más incierta y compleja que cualquier cosa nunca sugerida en un tebeo. Creo que una de las cosas que busca el fan del comic en sus épicas de crossovers multitítulos es algún tipo de sensación de orden cósmico que no encuentran en los titulares ni en las discusiones de sus padres tras el desayuno. No digo con eso que sea sano o necesariamente deseable cumplir este fundamentalmente escapista deseo. Yo me sentiría incómodo si la realidad imaginaria que les ofreciese a mis lectores fuese un elemento pacificador en vez de algo que les hiciera pensar sobre su propia realidad. Citaría Watchmen como un ejemplo de cómo es posible cumplir los requerimientos de una continuidad mucho más estricta y rígidamente definida que lo usual y a la vez hacer notar un aspecto relevante, con suerte, sobreel mundo real en el que los lectores viven.

Atendiendo a esto, hay un número de personas en la industria(y en mi opinión tienen un buen caso aunque no sé el modo correcto de ganarlo) que creen que es el momento de romper la continuidad e intentar librarse de las actitudes anales y obsesivas que se ha permitido dominen el mercado y en cierto grado lo han entorpecido con sus intentos periódicos de ser tomados en serio. Supongo que un brillante ejemplo de esto sería el Dark Knight de Frank [Miller], que, aunque no parece molestarse en encajar en una continuidad labrada en piedra, sirve a la leyenda de Batman y redefine brillantemente al personaje para un público de los ochenta, y a nadie parece importarle cómo esto encaja en la continuidad por ser una historia condenadamente buena. ¿Morirá Jason Todd de verdad? ¿Dejarán todos los superhéroes la Tierra a Superman y sus amigos gubernamentales? ¿De verdad OliverQueen perderá el brazo en una batalla con Clark Kent y se convertirá en un amargado terrorista urbano? ¿A quién le importa? Los lectores parecen lo bastante capaces como para aceptar que esto puede o no pasar en el futuro, sin preocuparse ni comerse las uñas hasta el codo por cómo la idea de posibles futuros alternativos encaja con la idea de Crisis de que hay sólo una corriente temporal sin posibilidad de pasados, presentes o futuros alternativos.

Bien... así que de un lado tenemos una audiencia sedienta de la estabilidad que una continuidad ordenada les da, y del otro tenemos buenas razones creativas para mandar la continuidad a la porra en su totalidad.¿Hay algún modo de que estas aparentemente contradictorias nociones puedan realizarse

a la vez? Sí, creo que sí. Creo que es posible crear una serie limitada que reuniría ambas actitudes cómodamente y cumpliría todos los requerimientos que hemos mencionado sobre los crossovers de este tipo. Creo que podemos sacar una historia que, como Legends, arroje nueva luz sobre todos los personajes DC, y por contra no ejerza violencia a cómo sus creadores y actuales equipos creativos los manejen en sus propios títulos. Algo que una las hebras del Universo DC de un modo interesante y revelador, y al mismo tiempo quede lo bastante simple en construcción como para que las posibilidades de cualquier error en la continuidad del crossover disminuyan o se eviten por completo. Esto último es importante. Mirando el espíritu práctico de la situación con la intuición que Crisis nos ha permitido, es posible ver los varios problemas prácticos que han surgido y que no parecen susceptibles de solución mediante vigorosos debates entre las partes o facciones implicadas. Primero, habrá sin duda algunos escritores o artistas que no quieran mezclar sus historias con el crossover, lo digan o no. Hacerles "cruzar la frontera" si son reacios a ello o acomodarse en el hecho de que la mayoría de la gente, aunque no les guste la idea, lo hará para estar tranquila no es ser práctico al hablar de escritores y dibujantes. Si no están motivados por una idea, aunque es teóricamente posible forzarlos a adaptarse, no es posible asegurar que vayas a obtener de ellos nada mejor que una historia mediocre, abaratando por tanto el concepto global en cierto grado. Me parece mucho más factible sacar un concepto por medio del cual sea lo que sea lo que los escritores decidan hacer o no hacer en sus colecciones tenga relevancia en el crossover, lo pretendan o no. Si escogen implicarse activamente en el crossover, entonces bien. Si se niegan, entonces el mismo acto de negarse a tener que ver con el crossover se convierte en parte del argumento, sin ejercer ninguna violencia sobre la continuidad de las colecciones envueltas. Si la mecánica de cómo conseguir esto parece aún algo traída de los pelos en este etapa del desarrollo entonces os pediría que me aguantarais hasta después del perfil del argumento, donde intentaré demostrar cómo el perfil cumple los criterios que defino aquí, incluyendo la siguiente área pertinente en nuestra agenda después de cubrir las demandas de comercialidad y continuidad, las puras oportunidades creativas y peligros implicados.

Creativamente, hay un problema estético inmediato en el crossover multitítulo donde, en pocas palabras, es muy fácil dañarla credibilidad del entero universo poniendo ciertos personajes junto a otros. La Cosa del Pantano y Blue Devil vienen enseguida en mente, o el Sargento Rock y la Legión de Superhéroes. En tales yuxtaposiciones, las costuras de la ilusión de

realidad que intentamos construirse vuelven más aparentes, y algún pensamiento habría que dedicar a cómo evitar este efecto de distracción. También está la muy real posibilidad de que cualquier historia que implique a tantos personajes en algo más que forma superficial degenere en incoherencia y galimatías, convirtiéndose en una Babel de tebeo con poderes y orígenes y caracterizaciones difíciles de explicar rematados con una conclusión cósmica embrollada, algo de lo cual me temo fui víctima en mi reciente conclusión a "Crisis en el Cielo / American Gothic" en la Cosa del Pantano y estoy ansioso por evitar repetir aquí. El lado más creativo de la ecuación depende más de los gustos y tendencias de la gente creativa envuelta, en este caso yo y quienquiera que consigamos que dibuje esto y trabaje conmigo. Por mi parte, hablando pura y subjetivamente de momento, lo que me gustaría hacer creativamente con la serie, por encima y más allá de la satisfacción creativa y de cumplir los criterios antedichos, es crear una historia que prestase al fenómeno superheroico, al cosmos y al concepto un contexto que fuera intensamente mítico y que extrajéramos de los personajes implicados hasta el último gramo de potencial mítico, proyectando y construyendo algo que cimiente el vínculo entre los superhéroes y los Dioses de leyenda intentando algo tan directo y resonante como las leyendas en sí mismas. Una leyenda en particular será el principal impulso temático de la historia: la leyenda nórdica de Ragnarok, el crepúsculo de los Dioses.

LA HISTORIA EN SÍMISMA

Bien... suponiendo que seis páginas es bastante para los preliminares, iremos a discutir la historia en sí misma. Por favor tened en mente que primero, como esta historia tiene el viaje temporal como uno de sus temas centrales, es a menudo difícil presentar los eventos en una secuencia cronológica clara sin volverse desordenado, por lo cual me disculpo anticipadamente. Segundo, como aún no tengo todos los detalles resueltos... van a haber algunas áreas donde el argumento es quizá borroso o la historia parece plana o menos inspirada que las áreas que las rodean. Espero que esto no os separe demasiado de disfrutar la idea, porque estas son cosas que se pulirán hasta el final en el guión definitivo. De nuevo citaría Watchmen como un ejemplo de cómo mucho de esto sólo ve la luz en la última etapa y pido vuestra indulgencia donde sea necesaria.

Para empezar, quizás debería explicar la estructura dela historia, que, incidentalmente, imagino como en el formato de Watchmen, doce números, veintiocho páginas, sin anuncios, aunque sólo son premisas para trabajar y

están sujetas a cambio en este punto del desarrollo. La historia está estructurada de modo que hay una "narración-núcleo" central que en este caso es la historia del Crepúsculo de los Superhéroes, que ocurre en algún momento del no tan distante futuro, digamos veinte o treinta años. Sobre esto hay una narrativa estructural, un recurso que une estos eventos de un futuro hipotético con lo que está pasando en la continuidad DC actual. Este recurso proporciona un tipo de enlace entre la estructura interna de Crepúsculo y las numerosas líneas argumentales y continuidades del Cosmos DC, y se consigue como sigue: tenemos agentes en el futuro que han conseguido mandar un mensaje a agentes en la continuidad DC actual, urgiéndoles a que avisen a la comunidad superheroica del terrible futuro que posiblemente les espera, y que lo eviten si es posible. (Esto no sin sus propias ambigüedades, como con suerte veremos, pero proporciona la más fácil herramienta conceptual con la que manejar la mecánica de todo esto). Así, los agentes en el presente intentan alcanzar a varios superhéroes en el presente y entregar el aviso. Algunos de los avisados prestan atención al aviso, y toman decisiones en sus actos y estilos de vida que con esperanza prevendrán lo que ocurrirá en el futuro, pero aun esto no es definitivo en modo alguno. Otros ignorarán el aviso y seguirán con lo que estaban haciendo, lo que por supuesto tiene alguna relevancia, aun por defecto, en el resultado de este horrible Götterdümmerung que espera en el futuro potencial. Algunos de los superhéroes afectados quizá no serán contactados siquiera, y quedarán así ignorantes de todo el asunto, si bien esto, también, obviamente tiene relevancia en el resultado de lo que pasará en el futuro. Espero que esto haga comprensible cómo espero resolver el problema de los escritores / dibujantes que no quieran implicarse en la historia: incluso si escogen que sus personajes permanezcan ajenos a todo lo que pasa, o lo ignoren, sus acciones van a tener una relevancia implícita sobre lo que va a pasar en la colección del crossover mientras al mismo tiempo lo que pasa en la colección del crossover en el futuro se verá que tiene una relevancia directa con cómo esos personajes son percibidos en sus propias colecciones. Saber el destino de personajes incluso en un futuro potencial les da un tipo de intensidad que es muy importante y que tomaré unos momentos para discutir.

Como mencioné en mi introducción al Dark Knight [Batman: El Señor de la Noche] de Frank [Miller], una de las cosas que evita que las historias de superhéroes obtengan el status de auténticos mitos o leyendas modernos es que son de final abierto. Una cualidad esencial de una leyenda es que los eventos en ella están claramente definidos en el tiempo; Robin Hood es empujado a convertirse en un fuera de la ley por las injusticias del Rey Juan y

sus secuaces. Ese es su origen. Conoce al Pequeño Juan, a Fray Tuck y a los demás y forma su banda de hombres felices. Gana el torneo disfrazado, se enamora de la Dama Marian y frustra al Sheriff de Nottingham. Esa es su carrera, incluyendo un interés romántico, Villanos Mayúsculos y la formación de un grupo de superhéroes del que es parte. Vive para ver el regreso del Buen Rey Ricardo y es asesinado al final por una mujer, disparando una última flecha para señalar el lugar donde será enterrado. Esa es su resolución - podéis aplicar el mismo paradigma al Rey Arturo, Davy Crockett o Sherlock Holmes con igual éxito. No podéis aplicarlo a la mayoría de los personajes de comic porque, para satisfacer las demandas comerciales de una serie abierta, nunca pueden tener una resolución. En efecto, les es difícil aceptar cualquiera de los cambios en la vida que el paso del tiempo trae por estas mismas razones, haciéndoles al final menos que humanos a la vez que pequeños para ser verdaderos mitos. Las razones para que todo esto apareciera en la intro a Dark Knight eran que sentí que Frank había conseguido satisfacer ese requerimiento en términos de Superman y Batman, dándonos una imagen que, aunque quizá no la de sus muertes reales, mostraba cómo eran en sus finales, en sus últimos años. Que esta historia ocurra o no en términos de continuidad "real" es irrelevante: dar un remate que encaje y sea afectivo a la leyenda de Batman la convierte justo en eso... una leyenda más que una continuidad serpenteante sin fin. No hace daño a las actuales historias de Batman en el presente, y en verdad hace lo contrario al darles un cierto peso y poder por implicación y asociación – cualquier cambio menor de actitud en la actual aproximación a la vida de Bruce Wayne que pudiera verse en Batman o Detective en los próximos pocos años, sea intencional o no, dará escalofríos a los fans que podrán percibir al Batman contemporáneo acercándose aún más al intenso e inmortal gigante reflejado en las crónicas de Dark Knight. También da una especial profundidad... mientras hacía alguno de los episodios de "Bajo la Capucha" para el complemento de texto de Watchmen y especialmente al ver las maquetas de fotos de Dave [Gibbons] de los Minutemen en sus primeros, inocentes días, me sentí como si hubiera rozado ese sentimiento de "mírales tan felices. No sabían cómo acabaría saliendo" que a veces se tiene al mirar fotografías viejas. Dark Knight hace esto con Batman en cierto grado, y me gustaría intentar lo mismo con el pleno Cosmos DC en Crepúsculo. Creo que dando un remate como el mencionado arriba, pero uno que abarque a todo el Universo DC en vez de a sólo un par de sus héroes, puedo dar una coherencia y peso emocional a la noción de un Universo DC cohesivo, cumpliendo así los criterios establecidos en mis divagaciones sobre el efecto de todo esto en la idea de la continuidad DC tal y como se mencionó arriba.

Al estar en un futuro posible, no hace nada que no pueda deshacerse, y al mismo tiempo tiene un efecto real y tangible sobre las vidas y actividades de los diversos personajes en sus propias colecciones y en sus propias continuidades actuales. Al mismo tiempo, al dar ese remate y establecer toda la continuidad en el marco de una completa y plena leyenda, como Frank hizo en Dark Knight, hacemos que todo parezca mucho más conjuntado con un peso de circunstancia e historia que podría ayudar a cimentar sobre cualquier inestabilidad dejada como consecuencia de la Crisis y sus ramificaciones. Incluso si tiramos de los hilos de las circunstancias de estos diversos personajes a la vez en algún punto hipotético del futuro, esto implica que hay una pauta lógica de construcción para todo el Universo DC, incluso si la resolución de la pauta está en un punto treinta años en el futuro hipotético.

Esto también cumple los criterios que esbocé en mis párrafos iniciales sobre la aplicación comercial de la idea. El recurso de enlace, que une la historia central de Crepúsculo con sus posibles puntos de crossover con el Universo DC principal, está construido como separable del resto. Mientras la historia presentada en el comic real tendrá cortes hacia lo que esté ocurriendo en el presente para mostrar cómo funcionan los crossovers, la historia principal de Crepúsculo avanzará hacia su resolución sin estorbo. Así, para hacer la historia central comprensible para una audiencia mayor que los obsesionados por los detalles fans del comic, el enlace con el presente puede ignorarse e incluso cortarse, dejando sólo una historia central poderosa y simple, la de un apocalipsis de los supertipos llevado a cabo por facciones en guerra con el fascinante telón de un futuro drásticamente alterado, con toda la conspiración, romance e intriga de uno de esos emocionantes dramas históricos sobre facciones combatientes entre los Medici o lo que sea. Esta idea central... la de una guerra y todas sus espectaculares ramificaciones, la hace el material ideal para un juego de rol... quizás el juego de rol de superhéroes definitivo. También se presta con facilidad a un amplio campo de productos derivados, incluyendo aquellos del tipo soldados de juguete. El ánimo apocalíptico de la serie, conectado con las preocupaciones actuales y encapsulado en una frase como la previamente mencionada "Esperando el Crepúsculo" podría funcionar bien con miras a la campaña de publicidad y al mismo tiempo darnos un número de artículos adultos creíbles como chapas, posters y camisetas. La historia será con esperanza lo bastante resonante como para dar un buen trampolín para nuevos personajes o viejos personajes revitalizados, y de nuevo funcionaría sin costuras cuando se trate de orquestar realmente todo esto. Un personaje que no se haya visto aún...

digamos la propuesta de Barbara Randall [hoy día Kesel] para un Flash femenino...podría presentarse en Crepúsculo como un viejo personaje establecido que lleva años en la Liga dela Justicia. Cuando el personaje aparezca en los kioscos en su nuevo título varios meses después, esto debería despertar una ominosa resonancia con la historia de Crepúsculo; ¿va a convertirse en realidad? Incluso si no se hace realidad en cada detalle, incluso si, digamos, nunca se une a la Liga de la Justicia, ¿no podría hacerse realidad la mayor parte? Este es el tipo de efecto de realimentación que quiero adoptar. Además, cualquier cambio que los escritores tengan planeados para sus personajes en el futuro podrían sugerirse directamente como ocurridos en el pasado, para que cuando realmente pasen en la serie regular, tengan un significado más allá del que tengan en la superficie. Incluso si los planes cambian y ciertas cosas no se materializan como estaba planeado, entonces incluso eso tiene sus implicaciones en relación al futuro propuesto en Crepúsculo, especialmente tras ciertas ambigüedades clave que se presentarán en los últimos números de este propuesto crossover. También debería señalar (aunque sólo sea para empezar un nuevo párrafo... acabo de darme cuenta de que no tomé aliento en la última página) que el hecho de que el meollo de la historia central de Crepúsculo sea separable del recurso al crossover significa que si cualquiera viese potencial en la película de superhéroes definitiva, teniendo en mente que DC posee actualmente casi todos los realmente importantes iconos superheroicos impresos en la consciencia pública y pudiera así tal vez hacer algo que legítimamente tuviera derecho a ese título, entonces será simple separar la idea central del desorden de una masiva continuidad como el que sin duda alienaría al espectador medio no fan del comic. Hablo de personajes como Superman, Batman, Wonder Woman, la Familia Marvel, Blackhawk, Plastic Man, la Sombra y todos los demás personajes verdaderamente clásicos y públicamente reconocibles a los que DC es lo bastante afortunada como para tener acceso. Correctamente llevada, con la inclusión de estas figuras clásicas, la historia de Crepúsculo podría imprimirse como un espectacular y épico final al sueño superheroico esencial en su conjunto. Como digo, sea como sea, nunca duele considerar estos ángulos, por si acaso.

Bien, ahora que la mecánica real de este recurso de enlace / conexión ha sido discutida, quizá ayudaría si os dijera cuáles en realidad. Tened en mente que los detalles de esto están sujetos a cambio, mientras la idea conjunta sea lógica, pues no estoy seguro en absoluto acerca de próximos eventos en el Universo DC que pudieran invalidar algo de esto. Confío en que habrá un modo de arreglar cualquier problema de todos modos, así que lo que sigue

debería ser lo bastante sólido y útil.

Lo primero que hacemos es resolver la paradoja mencionada antes, sobre"¿Pasa Dark Knight de verdad en el futuro?" y el cisma acompañante entre aquellos que quieren un universo concreto y aquellos que quieren posibilidad sin fin libre de las restricciones de una rígida continuidad entre varios títulos. Al mismo tiempo, me gustaría arreglar algo que me ha molestado desde la resolución de la Crisis, el hecho de que me gustan las historias de mundos paralelos y de que otro montón de autores disfrutan con la libertad que les proporciona. Algunas de las mejores aventuras de la historia de DC han sido las directamente relacionadas con la idea de Tierras paralelas (incluyendo a Crisis, bastante paradójicamente),y hay un montón de brillantes historias imaginarias que muestran las mismas necesidades y las mismas ideas al funcionar, aunque fuera dela continuidad principal. Lo que propongo es algo que permitiría la posibilidad de historias de mundos alternativos al tiempo que la posibilidad de revisitar viejas continuidades descartadas que aún tienen encanto sin abrir el problema "Tierra-Uno a -Quince" que ocasionó la Crisis en primer lugar. También será una idea central en el concepto de este recurso de enlace / conexión con el que conectamos los eventos de Crepúsculo con la continuidad actual. Lo que propongo, básicamente, es algo como lo siguiente, sujeto a sugerencias por cualquier autor con prioridad sobre los personajes que sugiero, por supuesto... Primero, entiendo que va a haber alguna restricción al viaje temporal en la continuidad revisada post-Crisis, lo que me parece bueno y bien. Para consolidar la importancia de estas restricciones y sus reverberaciones en las colecciones que usan el viaje temporal como motif, sugiero que, por ejemplo, algunos miembros de la Legión de Superhéroes se ofrezcan para una misión de reconocimiento explorando la corriente temporal y probando sus nuevos límites con relación a sus vehículos. Esos Legionarios que podrían elegirse para esto que Paul [Levitz] y yo hemos acordado entre nosotros son apropiados. Al mismo tiempo, en cualquiera otras colecciones que pudieran tener problemas de viaje temporal, podría mencionarse de pasada que en nuestra propia era, el Profesor Rip Hunter estaba investigando actualmente el fenómeno en su peonza temporal.

Bien... ahora si Paul [Levitz] y Karen [Berger, editora DC hoy responsable de la línea Vertigo] y todo el mundo se deja convencer por esto, entonces supongo que el paso siguiente es introducir una maquinación del Señor del Tiempo [INCISO: se le llamó así en la edición española de la Legión de Superhéroes y en Hora Cero, pero no hay que confundirlo con el Timelord, otro villano de la Liga de la Justicia hoy revitalizado por Grant Morrison.

Hablamos aquí del Time Trapper, el de la capucha, el "Trampero del Tiempo".FIN DEL INCISO]. El Señor ["Trampero"...] del Tiempo, haciendo honora su nombre, intenta establecer una especie de campo de probabilidad temporal en la corriente temporal que en efecto hará el viaje temporal haciao desde esta era casi imposible, atrapando así a los Legionarios que se ofrecieron o fueron seleccionados en el pasado, incapaces de volver. Sugiero que los Legionarios escogidos sean algunos de los que Paul pueda prescindir durante unos cuantos meses, y quizá aquellos a los que les gustaría hacer algunos cambios. Como digo, estos detalles pueden arreglarse después. El Señor [¡no voy a decir nada!¡no voy a decir nada!] del Tiempo quizá planea atrapar a estos Legionarios en el pasado para que no puedan ayudar a evitar otra trama con la que está planeando atormentar a la Legión en el futuro y podría ser útil como argumento trampolín a Paul en la propia colección de la Legión. Lo importante en términos del Crepúsculo es que el Señor [...] del Tiempo triunfantemente construye su campo de probabilidad, que efectivamente distorsiona un trecho de la corriente temporal de, digamos, 1990 [esta propuesta es de 1986] al año 2010. Con muy pocas excepciones, nada puede entrar o salir de este Nudo Temporal. Lo que es más, como resultada de un efecto del campo de probabilidad sobre un continuum ya gravemente dañada durante la reordenación de realidad de la Crisis en Tierras Infinitas, en esta burbuja de tiempo de probabilidad, numerosas realidades alternativas se hacen posibles, aunque sólo sea por un trecho limitado de treinta años.

Aunque no exploraremos ninguna de estas realidades salvo una en Crepúsculo, las posibilidades de idas para historias en otras colecciones son ilimitadas. En la probabilidad, hay quizá mundos donde las historias imaginarias ocurrieron: ¿cómo sería el mundo de Superman Rojo / Superman Azul si fueras a visitarlo veinte años después? O el mundo en "La Muerte de Superman" [la de Moore, no la de Doomsday]. ¿Hay quizá un mundo como la vieja Tierra-Dos o uno en el que Dark Knight tenga lugar? Al tiempo que abrir una riqueza de posibilidades de historias sin abrir la acompañante lata de gusanos, también da una conveniente papelera en la que tirar cada historia que DC haya publicado y no encaje con la continuidad. ¿El Hermano Poder? Pasó en la probabilidad. ¿Prez [un Presidente adolescente sesentero]? La probabilidad. ¿El Batman Arco Iris? En la probabilidad. Como el viaje de gente de las continuidades principales por la zona de probabilidad de la corriente temporal se presentaría como casi imposible salvo en circunstancias excepcionales, la posibilidad del número infinito de mundos-quizá de expandirse y dañar la continuidad principal

sería mínima.

Bien... así que mientras los voluntarios de la LSH exploran la Corriente Temporal Post Legends alterada, el Señor del Tiempo activa su Trampa Temporal definitiva y la probabilidad nace a la existencia. El grupo de Legionarios se encuentra atrapado en una Tierra, hacia el año2000, aunque sólo una de las Tierras 2000 A.D. que ahora existen en el flujo. Como resultado del repentino efecto moiré [tornasolado, nenes. ¿No sabéis francés?] que se expande a través de la corriente temporal desde la probabilidad, cualesquiera viajeros temporales en la corriente temporal en el momento en que la probabilidad comienza a operar (lo que, como veremos después, crea una interesante pequeña subparadoja) son arrastrados al mismo punto, atrapados en las múltiples realidades incluidas en el flujo. Estos incluyen a Rip Hunter y algunos otros que detallaré después. Se encuentran cortados de sus propios tiempos en un mundo en el que el ideal superheroico parece haberse vuelto malamente del revés, con acontecimientos que parecen llevara una terrible guerra apocalíptica entre superhéroes. Mientras luchan por hallar un modo de volver a sus propios tiempos, experimentan los terribles acontecimientos que ocurren en el mundo a su alrededor, siendo estos acontecimientos la narrativa-núcleo de Crepúsculo. Eventualmente, hallan una vía de escape, los Legionarios y otros volviendo a sus respectivas épocas mientras Rip Hunter vuelve al presente, que es donde nuestra historia propiamente "empieza", si puede decirse que tal historia con cruces en el tiempo tenga un auténtico principio. En algún momento de su involuntaria estancia en el futuro, Rip Hunter ha conocido una versión veinte años mayor de John Constantine, quien, como siempre, parece ser un instigador principal entre bastidores de los acontecimientos que ocurren en este mundo. Con anterioridad a la huida de Hunter, el Constantine de alrededor del año 2000 A.D. le ha dicho a Hunter que debe encontrar y conseguir la ayuda del John Constantine de alrededor de 1987, quien le ayudará en alertar a la supergente de la Tierra del posible peligro que les espera en el futuro y así evitarlo. Esto hacen Constantine y Hunter, cruzándose con un par de colecciones en el proceso, o meramente haciendo llamadas telefónicas y escribiendo cartas si una aparición invitada fuese demasiado problema para los diversos equipos creativos implicados - también podrían hablar a varias personas en las páginas de Crepúsculo, y esta narrativa daría el material que conjunta este recurso de enlace / conexión, mientras los dos profetas de la perdición reciben distintas reacciones a su historia de un futuro de pesadilla que espera para reclamar el mundo. La mecánica de esto como un recurso de crossover, como se explica

arriba, permite a todos los autores implicados hacer o no hacer lo que infiernos quieran mientras que a la vez directa o indirectamente les implica en el concepto de Crepúsculo en conjunto. Pensad cuánto kilometraje han obtenido los escritores de Thor de la idea de los Dioses Nórdicos intentando hacer algo para evitar el Ragnarok, o temiendo que el Ragnarok estuviera a punto de caerles encima y estoy seguro de que pilláis las posibilidades.

Bien, ahora que todo el mundo está como mínimo informado de los conceptos tras esta secuencia de enlace / conexión, pasaré a discutir el meollo de la historia, el terrible posible futuro del que Constantine y Hunter están advirtiendo a todos. Para hacer esto empezaré con una breve descripción del mundo y su fondo antes de seguir y dar bocetos de los personajes principales que conjuntan los acontecimientos que suceden en este mundo.

EL MUNDO Y SU FONDO

El mundo de Crepúsculo no es un mundo donde los superhéroes hayan tomado el poder deliberadamente, sino uno donde han heredado la Tierra casi por defecto al empezar a derrumbarse varias instituciones sociales de cara al acelerado cambio social, dejando a los superhéroes en la a menudo involuntaria posición de ser una especie de nueva realeza. Incluso aunque el gobierno y la autoridad civil están casi desintegrados, las diversas áreas de América tienen su camarilla de supergente para cuidarles, y los superhéroes han tendido a agruparse por clanes, cada uno cuidador de una provincia. Hay numerosas "Casas" de esta naturaleza que dividen América en una suerte de sistema feudal de baronazgos, en términos de política si no en términos de tecnología, lo que es tan avanzado como cabe esperar del año 2000 A.D.

El desarrollo de este sociedad futura es algo que pretendo detallar, aunque no aquí. Quiero evitar la suerte de futuro nuclear que ha sido un rasgo de Dark Knight, Watchmen, Ronin y un montón de otros futuros presentados en el comic y otros medios, como las películas del Guerrero de la Carretera y su clase, porque creo que se está convirtiendo en un cliché, y, aunque a veces ha servido a su propósito de advertir a la gente de los peligros del presente señalando sus posibles efectos en el futuro, personalmente me parece que ha sobrepasado su utilidad como motif en la función del Siglo Veinte y preferiría sacar un nuevo tipo de holocausto. Lo que quiero mostrar es un mundo que, habiendo vivido los terrores de los Cincuenta a los primeros Noventa con el

terror suspendido de un Armagedón nuclear que parecía inevitable en su momento, se ha encontrado cara a cara con la igualmente inconcebible y terrorífica noción de que podría no haber un apocalipsis. Que la humanidad pueda tener un futuro, y pudiera así enfrentarse al terrorífico paisaje de tener que hacer algo con él en vez de permitirse la indulgencia de librarse de la responsabilidad con una conveniente nube hongo o novecientas. Siguiendo las predicciones de Alvin Toffler y otros eminentes futurólogos, quiero mostrar un futuro en el que todo de la estructura familiar a la economía se descentralice a una nueva forma que, aunque definitivamente sería mejor para la supervivencia en las cambiadas condiciones de vida del Siglo Veintiuno, está en un constante estado de flujo y caos para aquello que lo viven, atrapados en uno de esos violentos nichos históricos donde un modo de sociedad cambia a otro, como la revolución industrial, por ejemplo. La gente de nuestro mundo se encuentra en un cataclismo más abstracto y bizarro pero igual de violento, y mientras sus instituciones se derrumban delante de la ola del cambio social, se encuentran agarrándose a los distintos clanes de superhéroes que representan su única ancla de estabilidad en este mundo de rápidas alteraciones. Para cuando nuestra historia central de Crepúsculo tiene lugar, hay ocho "casas", cada una conteniendo un clan de superhéroes distinto, esparcidas por América, aunque veremos que algunas están bastante abandonadas o sin funcionar en sentido activo. Me encargaré de ellas una a una, y presentaré a los personajes principales por el camino, Casa por Casa.

LAS CASAS DE LOS HÉROES

LA CASA DEL ACERO

Este uno de los dos clanes más poderosos, y domina la costa este alrededor de New York y afueras. Alternativamente, si cambio de idea podría estar fuera de América situada en el Círculo Ártico, basada alrededor de una nueva Fortaleza de la Soledad. Esto porque la Casa del Acero consiste en el clan fundado por Superman - tenemos a Superman, una figura moralmente preocupada que no sabe qué es mejor hacer con el caos que ve que le rodea, pero que ha llegado a aceptar que las Casas dan la única estructura real permanente en un mundo desestabilizado y son por tanto importantes de mantener. Superman se ha casado y ha criado un par de críos, y la persona con la que se ha casado es Wonder Woman, que ha cambiado su identidad a Superwoman para acomodarse a su nuevo status - vemos el genuino y poderoso amor entre estos dos frente a los peligros del mundo que les rodean

y el deseo de hacer lo que es mejor. También están preocupados por sus dos vástagos – uno de estos es un nuevo Superboy, y tiene unos dieciocho años cuando la historia comienza, y significa malas noticias. La otra niña es una menos delincuente Supergirl, una nueva que, como Superboy, ha nacido de la unión entre Superman y Wonder Woman pero que es mucho más amable y gentil, más hija de su madre. Teniendo a tres miembros del tipo Superman y a Wonder Woman (Superwoman), obviamente es un clan a respetar.

LA CASA DEL TRUENO

La Casa del Trueno es el otro poder principal, y posee miembros con poder del mismo nivel que la Casa del Acero. La Casa del Trueno se compone de la Familia Marvel, más adiciones. El mismo Capitán Marvel es el patriarca, y si es posible está aun más extrañado y preocupado por el estado del mundo que Superman, quizás porque la familia Marvel tiene que apañárselas con las dificultades de tener alter egos humanos además de todo lo demás, algo a lo que volveré cuando esboce el argumento. Junto al Capitán Marvel, está Mary Marvel, con la que el Capitán se ha casado más por formar un clan de buena fe en oposición al de Superman que por cualquier otra razón. También está el Capitán Marvel Jr., ahora un superhéroe adulto tan poderoso e imponente como el Capitán Marvel en esencia, pero obligado a trabajar bajo la eterna sombra de un protector senior. Para complicar las cosas, el Capitán Marvel Jr. y Mary Marvel tienen un lío a espaldas del Capitán, al estilo Ginebra y Lancelot, que tiene consecuencias tan directas como en la leyenda artúrica. El otro miembro del clan Marvel es Mary Marvel Jr., la hija del Capitán y Mary Marvel Sr. Mary Jr. Está destinada a ser parte de un matrimonio arreglado planeado con el sucio Superboy delincuente a lo largo de nuestra historia, para formar una poderosa unión entre las dos Casas. Periférico a todo esto pero talvez interesante, en algún lugar de la Casa del Trueno (que se alza en el centro de Los Ángeles y la costa oeste, por cierto) hay cuarteles ocupados por aquellos personajes del universo Fawcett que no pueden soportarla vida en un mundo crecientemente realista y difícil. Incluyen a un triste y viejo Mr. Tawky Tawny [un tigre hablador] y quizá incluso a Mr. Mente. Por favor no os riáis... creo que puedo hacer que funcione. Las Casas del Acero y del Trueno se enfrentan por el país, con las otras Casas menores apiñadas en algún lado entre ambas, competidoras por el poder que quede cuando las dos Casas mayores acaben su ración.

LA CASA DE LOS TITANES

Uno de los dos clanes principales que conjuntan esta colección de Casas menores es un clan compuesto por los restos de los Jóvenes Titanes, ahora mayores y malditamente más torvos y aterradores que nunca. Son liderados por un Nightwing adulto, quien, intentando emular y vivir de acuerdo con la reputación de Batman, se ha vuelto tan excitado y malintencionado como su mentor pero carece de la profundidad de compasión y entendimiento que separan a Batman de todos los demás vigilantes ceñudos. Como resultado, Nightwing no es un personaje enteramente agradable. No ayuda el hecho de que Starfire fuese asesinada años antes durante un período en el cual todos los alienígenas eran expulsados a la fuerza de la Tierra por los grandes poderes, que temían que la influencia alienígena se aprovechase del colapso y la incertidumbre en la sociedad. Otros Titanes muertos incluyen a Jericho, mientras que algunos, incluyendo a Kid Flash y Wonder Girl, han dejado los Titanes para unirse a otros clanes, una causa de amargura entre los restantes Titanes. Estos incluyen una versión adulta de Halcón (antiguamente de Halcón y Paloma) tal vez rebautizado Halcón de Guerra y que sólo vive de acuerdo con su nombre... una especie de superRambo que Nightwing tiende a usar como arma humana. También está Cyborg. Vic Stone ha tenido problemas de rechazo con sus partes bioelectrónicas en el lapso de tiempo transcurrido desde nuestros días, y como resultado más y más de su cuerpo ha sido sustituido por partes mecánicas, incluyendo un lóbulo de su cerebro. Está obligado a considerarla aterradora pregunta de cuándo exactamente algo deja de ser una persona y empieza a ser una máquina. ¿Cuánto tienes que sacar y sustituir antes de que sólo quede un robot? Una cosa que ayuda a que la mente de Stone deje sus problemas es que tiene que echarle un ojo a Changelling, quien tiene sus propios y serios problemas. Cuando los terrores del mundo fueron finalmente demasiado para su façade ligera, hueca, Changelling hizo lo que siempre dijo que haría: se volvió loco. No completamente loco, pero cada día permanece más y más en forma animal, o peor, en alguna forma horrible a medio camino entre lo humano y lo animal. Peor aún, cada vez más estos días está empezando a adaptar las formas de animales que no existen fuera de los cada vez más torturados confines de su mente. Antes de que la historia termine adoptará una nueva identidad, llamándose a sí mismo Quimera. El Titán que queda es Raven, que ahora es una anciana, muy digna hechicera. Permanece con los Titanes por lealtad a cómo ellos permanecieron a su lado en el pasado cuando tenía problemas, pero cada vez más se encuentra guiada a la tentadora noción de dejar la Casa de los Titanes y mudarse a una de las otras Casas, que es mucho más apropiada para ella, la próxima casa de la que hablaremos. (La Casa de los Titanes, incidentalmente, puede construirse alrededor de los restos de la

antigua Torre de los Titanes, aunque debo confesar que he olvidado con exactitud dónde está geográficamente situada.)

LA CASA DEL MISTERIO

No teniendo nada que ver con la anterior Casa del Misterio excepto el nombre, esta Casa del Misterio está construida alrededor de la mansión en Georgetown del Barón Winter y es la residencia de un número de personajes sobrenaturales de DC. Estos incluyen a Jason Blood, alias Demon, quizá el Espectro, Zatara, el Dr. Fate y una extraña amalgama del Barón Winter y Deadman. La mente del Barón Winter ardió en una batalla psíquica algunos años atrás y él es ahora una simple cáscara vacía, excepto cuando la habita el espíritu de Boston Brand, que usa el cuerpo del Barón como una especia de casa de verano en la tierra de los vivos. La otra persona que reside en esta reconstruida Casa del Misterio es un reformado Felix Faust. Las presencias sobrenaturales en la Casa tienen poco que ver con el mundo exterior y en vez de eso han dedicado su sabiduría acumulada en excavar las profundidades de los muchos misterios del universo, estando casi inactivos en el mundo de los hombres.

LA CASA DE LOS SECRETOS

De nuevo, similar a su predecesora sólo en el nombre, esta Casa de los Secretos es la residencia de un tosco conglomerado de los pocos supervillanos supervivientes que no fueron barridos en una purga anterior de supervillanos encabezada por la Liga de la Justicia que forma parte del fondo histórico de nuestra historia. Los villanos, todos considerablemente más viejos que hoy, que forman esta fraternidad son en principio los siguientes, sujetos a revisión: Luthor, el Joker, Gorilla Grodd, el Capitán Frío, Catwoman, Chronos y Zafiro Estelar junto a quizá el Dr. Sivana y un par más. Esta Casa es lo bastante poderosa como para defenderse de los ataques ocasionales de los otros clanes de héroes pero por lo demás no es especialmente activa y así tiende a conseguir que la dejen en paz, sobre todo porque la provincia que estos villanos protegen, en alguna parte de la extensión de Nevada, está tan bien cuidada como los sitios controlados por los héroes, por lo cual se adorna de cierta moral.

LA CASA DE LA JUSTICIA

La Casa de la Justicia, construida alrededor de los restos del viejo cuartel general de la LJA en la cueva, es la residencia de los restos de la Liga de la Justicia. Estas son las más importantes de las casas menores, junto a los Titanes. La alineación de la Liga de la Justicia en la época de nuestra historia incluye al Capitán Atom y Blue Beetle, un Auqlad que ha crecido para ser el nuevo Aquaman y una Wonder Girl que ha tomado el manto de Wonder Woman después de que la propia Wonder Woman optase convertirse en Superwoman tras casarse con Superman. Además de esto está Flash (Wally West) y la nueva Flash femenina, Slipstream [corriente de aire] (aunque prefiero el nombre de Joannie Quick, pero esto es para luego). También está el Capitán Cometa y la nueva Dra. Luz femenina.

LA CASA DEL MAÑANA

Esta es la Casa edificada por todos los exiliados de otras eras que están atrapados en este mundo por el flujo del Señor [¡Qué! Hacía tiempo que no ponía nada, ¿no?] del Tiempo. Estos son Rip Hunter y algunos miembros de la Legión, pero como cualquiera que pase por esa zona de corriente temporal a cualquier momento del "futuro" o del "pasado" también sería absorbido a esa zona temporal, hay un paradójico número de versiones pasadas y futuras de los diversos viajeros temporales también atrapadas aquí, incluyendo a dos o tres Rip Hunters distintos y a dos o tres versiones de la Legión en sus distintas etapas de desarrollo. Otros viajeros temporales incluirían a Tommy Tomorrow y quizá a una versión anterior del propio Señor del Tiempo, quien bien podría proporcionar ayuda a estos viajeros náufragos que necesitan volver a sus épocas. Se me ocurre que entre estos viajeros podrían estar el Space Ranger y Jonah Hex. Esto hasta podría ser una oportunidad de devolver a Jonah Hex a su continuidad de western original donde sabemos que acabará según la previa historia de DC. También sería conveniente explicar el hasta ahora desconocido mundo radiactivo en el que las aventuras de Hex se han situado como una de las Tierras-quizá que existen en la probabilidad. Otra posibilidad que se me ocurre para los viajeros temporales atrapados en la Casa del Mañana sería antiguos yo de esos personajes DC que han viajado a través de la barrera temporal en sus antiguas aventuras. Uno del que me gustaría el uso limitado es Barry Allen, Flash. Entiendo que podría haber reservas sobre esto, pero creo que podría hacerlo lo bastante lúcido como para evitar complicaciones. Sea como sea, la gente en la Casa del Mañana no es terriblemente activa porque dedica sus mejores esfuerzos a no influir demasiado en los acontecimientos que les rodean con un ojo puesto en

las posibles repercusiones en el futuro si enredan con la corriente temporal en el pasado. Además, sus energías se dirigen sobre todo a encontrar una vía de escape de la trampa temporal... que, como mencioné, es un problema que podría resolver un yo pasado del propio Señor del Tiempo.

LA CASA DE LOS LINTERNAS

La Casa de los Linternas, cuando empieza nuestra historia, está abandonada y devastada, porque todos los Green Lanterns [esta propuesta es muuuuy anterior a la decisión de dejar a Kyle Rainer como únicoGL], como agentes confesos de un poder alienígena (los Guardianes) han sido expulsados de la Tierra durante las purgas antialienígenas mencionadas antes que llevaron a la muerte de Starfire, y que llevaron también a la desaparición de la Tierra del Detective Marciano, los Halcones y cualquier otro personaje alienígena que pueda haber olvidado. Superman, como su cultura alienígena ya no existe, y como ha vivido en la Tierra desde su infancia, ha sido nombrado ciudadano de los Estados Unidos y está así exento - sea como sea, como la Casa de los Linternas ya no existe en la Tierra, una Casa de los Linternas de emergencia se ha establecido en una de las lunas de Marte. (Hay una que por las observaciones mediante telescopio parece estar hueca o garbillada por cavernas, pero no recuerdo si es Phobos o Deimos.) Aquí, los Green Lanterns exiliados conspiran con los otros poderes espaciales, incluyendo a los Rannianos y a los Thanagarianos para restablecer su poder en la Tierra. Los poderes espaciales, sabedores por sus fuentes de inteligencia de la inminente unión de la Casa del Acero y la Casa del Trueno mediante matrimonio temen que tal unión permita a la familia Super / Marvel controlar todas las Casas y unificar la Tierra como un planeta de muchos recursos regido por un panteón de dioses invencibles - la gente del espacio teme que tal imperio podría pronto fijar su mirada en territorios que actualmente son provincia de los Halcones, Guardianes o Marcianos. Los Green Lanterns que residen en la Casa de los Linternas en este momento son un reformado Sinestro, Carol Ferris y Guy Gardner, Green Lanterns de la Tierra; Sodal Yat, el "Green Lantern definitivo" daxamita cuya existencia sugerí en la historia que Kevin [O'Neil] y yo hicimos para el Anual de Green Lanterns Corps, y quizá un anciano Tomar Re, sólo porque me gustaría ver cómo son los Hombres Loro cuando envejecen.

BORRACHOS, RAMERAS, Y MENDIGOS

LOS HÉROES

Vale, eso es todo por lo que a las Casas respecta. No todos los superhéroes, sin embargo, son miembros de los clanes. Aquellos que no están en clanes están casi por completo inactivos, y en su mayor parte habitan una de las asediadas áreas de barrios de Gotham o Metropolis, ambas ciudades transformadas más allá de cualquier cosa que hayamos visto antes debido al paso del tiempo y del cambio. Tal como lo veo, las escenas en el barrio ocuparán mucho de la colección y posiblemente serán algunas de las más enérgicas. El barrio es una zona pobre de superhéroes donde todos los héroes vienen a morir. Como yo lo veo, casi cada persona de paso, tendero y personaje incidenta lde fondo allí solía ser algún tipo u otro de superpersonaje hace veinte años. Muchos de ellos son borrachos, algunos rameras o mendigos; la mayoría se gana la vida como puede con trabajos dela calle, mientras que hay otros que se han adaptado a sus cambiadas circunstancias con bastante éxito y ciertos otros que aún continúan activamente sus vendettas personales contra la injusticia, aunque en secreto. Haré una lista de estos personajes de uno en uno, sobre todo porque tengo ideas bastante específicas sobre todos ellos por las que me gustaría ir para que sepáis de quién hablamos antes de que lleguéis al verdadero argumento. La mayoría de los que siguen han sido alterados más allá de lo reconocible, con lo que esto es bastante necesario.

JOHN CONSTANTINE

Constantine tiene unos veinte años más, pero obviamente no ha cambiado un ápice, excepto por el hecho de que vive con una mujer y lleva haciéndolo quince años. Esta mujer incluso podría ser el personaje Fiebre que presenté en mi historia en dos partes para Vigilante un tiempo atrás. Sea como sea, ella y Constantine están casados para cualquier propósito, y obviamente les encanta. Constantine sigue en su línea de bribonadas y tratos a suerte, y en toda la historia de Crepúsculo parece ser el único personaje que tiene el dedo en todos los botones y sabe exactamente qué está pasando en este laberinto de plan y contraplan entre las varias facciones involucradas. Así llega a ser un personaje central en la historia, y se me ocurre que Constantine sería probablemente una elección lógica que lanzar en su propio título a partir de este crossover, si buscáis personajes con los que hacer eso.

EL RINCÓN DE SANDY

El Rincón de Sandy es una de las localizaciones clave en nuestra historia. Es el principal bar del barrio, y sirve así de punto de encuentro para un montón de los personajes envueltos. Su propietaria es Sandra Knight, anteriormente la Dama Fantasma. Iré por los personajes que se dejan caer por su local empezando por la propia Dama.

LA DAMA FANTASMA [PHANTOM LADY]

Sandra Knight ronda los cincuenta y aún tiene una especie de madura sexualidad mal vestida a lo Joan Collins. Lleva el bar y hace de madre en la madriguera para todos los habituales que se dejan llevar allí, tal vez durmiendo ocasionalmente con alguno de ellos por los viejos tiempos, aunque nunca nada permanente ni serio. Es una mujer agradable, que hace lo que puede para apañárselas en un mundo difícil y sin embargo parece preocuparse e importarle atender a los demás, como prueba el siguiente miembro de nuestro grupo de protagonistas en discusión.

EL HOMBRE MUÑECA [DOLL MAN]

Darrel Dane es probablemente el personaje más inquietante y lastimero de nuestros protagonistas, incluso aunque no le vemos mucho. Lo que ha pasado, básicamente, es que el constante encoger y crecer, más los efectos de la ley del cubo cuadrado en relación al incremento de tamaño se han cobrado en él. Con los años, sus huesos se volvieron frágiles y se romperían fácilmente si permaneciera a tamaño normal demasiado tiempo. Eventualmente se volvió más fácil permanecer con seis pulgadas [quince centímetros] de altura todo el tiempo, pero esto no era el fin del problema - permaneciendo constantemente con seis pulgadas, el cuerpo y el cerebro de Dane empezaron a adaptarse a su nuevo tamaño, redistribuyendo su masa y envejeciendo sus neuronas para una mayor comodidad y efectividad. Como resultado, Dane ha cambiado poco a poco su forma a la de un horrible hombre insecto alargado, aún de seis pulgadas, cuya estructura ósea se ha alterado dramáticamente en algo levemente reconocible como nada que soliera ser humano, aunque lo bastante reconocible como para resultar molesto. Su cerebro también tuvo que cambiar para acomodarse al drásticamente reducido espacio y capacidad cerebral. Aún es inteligente, pero es una inteligencia no humana y apenas puede ya comunicarse coherentemente con humanos normales. Sandra Knight lo ha arropado bajo sí. Lo tiene en un vivero bajo el bar (trae bastante dinero para pagarse su

comida, y es demasiado alienígena para que le moleste ser exhibido así, conque qué demonios, aunque ella aún se siente mal por hacerlo), y Sandy es casi la única persona con la que el antiguo Hombre Muñeca puede hablar y hacerse entender. También es la única persona lo bastante abnegada para soportara este pequeño bastardillo corriendo por su brazo para acomodarse en su hombro y hablarle al oído con su voz extraña, con pitidos, casi inaudible. Darrel Dane, aun siendo la única persona aparte de Sandy que vive todo el tiempo en el bar en su tanque, no es el único incapacitado al que Sandy extiende su simpatía.

TÍO SAM

Tío Sam es el personaje que más me apetece escribir, basándome en el personaje Tío Sam del excelente libro de Robert Coover sobre la ejecución de Rosenberg, The Public Burning, y en el retrato de Richard Nixon en [el film] Secret Honor de Robert Altman. En el libro de Coover hay una especie de gigante llamado Tío Sam que es exactamente como el viejo personaje Quality hasta en el diálogo, que es una especie de precipitación sin aliento de maníaca filosofía de maizal y patrioterío oscuramente lírico. Habla sin fin de sus hazañas, baladronándose a lo Paul Bunyan de cómo daba zancadas por el océano, hasta sus leotardos a rayas blancas y rojas en las más hondas aguas del pacífico y desarraigaba a su archienemigo, el Fantasma, dondequiera que atacase. En la película de Altman, hay un horrendo retrato de Richard Nixon dedicándose a una solitaria autoconfesión, sentado en una habitación solitaria y vomitando su historia en una grabadora, deletreando en vano todo lo que nunca será capaz de decir a otro ser vivo por miedo por su vida. Todo lo del Watergate que nunca nadie sospechó, todo lo de Kissinger y el Sha, todos los sitios donde están enterrados los cadáveres. Como veo a mi Tío Sam, es un abandonado y desesperado sin ningún poder, y nadie está seguro de si es de verdad Tío Sam o algún borracho disfrazado de él. Se arrellana en un rincón oscuro del bar, bebiendo sus últimos años de vida y balbuceándose en una mezcla de los dos estilos arriba señalados, sus reminiscencias patrioteras de maizal ocasionalmente llevando su memoria errática hacia callejones del pasado de América por los que no se perdería porque sus desvaríos tendrán una cierta poesía oscura. Lo veo actuando como una suerte de Coro Griego surreal o algo así, sus monólogos seniles teniendo una sugestiva resonancia en el armazón principal de la historia. Es uno de los otros tullidos sociales para los que Sandy siempre puede encontrar un trago gratis, aunque no es aún un tullido físico, a pesar del hecho de que su hígado

obviamente se deteriora rápidamente. El otro tullido físico que visita habitualmente el Rincón de Sandy es nuestro siguiente personaje a discutir.

BLACKHAWK

Durante unos cuantos números podría no ser evidente que Blackhawk es un minusválido. Esto es porque tiene un par perfecto de piernas prostéticas para reemplazar sus piernas reales las cuales, al estilo de Douglas Barder, ahora le faltan. Es una figura siniestra y obsesiva, aún combatiendo en una guerra privada en su cabeza que nunca ha sido la misma desde la misión en la que todos sus compañeros murieron y él perdió las piernas. Vive en una habitación en el barrio, pagada con los restos de la fortuna que una vez fundó la Isla Blackhawk. Supongo que en algún momento de la Segunda Guerra Mundial puso las manos en oro nazi y aún tiene una reserva en algún lado, aun una menguante. El oro es más que nunca una unidad económica fuerte en la caótica situación de flujo económico de este mundo futuro, así que probablemente podría permitirse una existencia menos espartana. Simplemente no quiere, levantándose a las cinco de la mañana y ajustándose sus piernas antes de entrenarse en el gimnasio y en el simulador de vuelo que mantiene en una localización secreta en la parte baja de la ciudad. Por las noches quizá se deja caer por Sandy's por un vaso de Perrier antes de ir de ronda por los bares de cuero del barrio. En los bares, escoge hombres jóvenes según un sistema que sólo él conoce y les ofrece empleo en una empresa no especificada – eventualmente averiguamos que está reclutando un nuevo escuadrón de Blackhawks para reemplazar a sus amigos muertos, y que tiene siete bombarderos F-III escondidos en un masivo hangar subterráneo en el que ha invertido los restos de su oro. Escoge chicos y les pregunta el nombre – quizá uno de ellos dice, "Me llamo Charles." Blackhawk le da palmadas en el hombro y sonríe y le dice, "Creo que te llamaré Chuck." Un chico llamado Andrew se convierte en André y así - Blackhawk es una especie de obsesivo fascista urbano con una mentalidad de superviviente y una fuerte vena sociopática. Obviamente está construyendo su escuadrón de viciosas Blackhawks reinas del cuero y equipándoles para representar alguna versión terrible de su propio holocausto interno. Puedes sacar al chico de la guerra, pero a veces no puedes sacarla guerra del chico, y el nuevo escuadrón de Blackhawk figurará con certeza en el explosivo clímax de esta serie.

PLASTIC MAN

Como la mayoría de los viejos personajes Quality, Plastic Man a menudo se deja caer por Sandy's antes de ir a la parte alta de la ciudad a buscar negocio - Plastic Man es un prostituto o gigolo o como sea el término amable. Gracias a su consistencia elástica, puede mantenerse joven y atractivo durante más tiempo que la mayoría de sus compañeros, y esta es la faceta de su talento que ahora explota para vivir. Trabaja para la agencia de acompañantes Guiños Seductores, llevada por un tal W. Winks [juego de palabras intraducible:wink=guiño]. Es, de hecho, el único empleado de la agencia. Es agradable y amable a pesar de su sombría ocupación, y todos están con él - con rastros de su pasado como Eel O'Brien finalmente empezando a mostrarse, es una especie de activo y romántico matón del vecindario que siempre viste bien y compra flores a las ancianas y un trago a los pobres y manzanas a los niños. Hay un lado más sombrío que tal vez sólo revela a los viejos amigos como Sandy, que es la única persona con la que duerme por nada en estos días. Aunque parece permanentemente joven, ha empezado a notar una pérdida de elasticidad en la piel alrededor de su baja espalda. Se está volviendo peluda y parece crespón, como algo que se hubiese estirado una o dos veces de más y se esté volviendo amorfo. Plastic Man tiene una visión a medio formar en su cabeza sobre la que no le gusta pensar acerca de cómo podría terminar. Podría acabar como un simple charco - a menudo se despierta gritando en el silencio de la noche de sueños como este, y las gafas de sol que lleva normalmente ahora están ahí para esconderla mirada cansada y preocupada alrededor de sus ojos tanto como cualquier otra cosa. Woozy Winks es un viejo alcahuete pícaramente medio agradable pero mayormente asqueroso que recibirá una llamada telefónica de Kathy Kane (sí, sé que la Batwoman de Tierra-Uno murió, pero la de Tierra-Dos no y presumiblemente ha vivido en un retiro anónimo en Tierra-Compuesta desde la Crisis) y notifica a Plas, quien se acercará a su mansión para acompañar a Ms. Kane por las noches, dando a Woozy una parte de las subsiguientes pagas. Veo a Plas como una especie de héroe reluctante que aparecerá al final.

Bien... esos son los personajes principales que merodean por Sandy's, aunque la mayoría de los otros personajes aparecen de vez en cuando. Estos incluyen:

CONGORILLA

Otro personaje que me apetece hacer, y uno de los personajes más desagradables de nuestro montado elenco. Básicamente, lo que le ha pasado a Bill es que envejeció. Su cuerpo humano se volvió más y más viejo mientras

que frotando un anillo podía transmitir su mente al de un poderoso e inmortal gorila dorado sagrado. Preguntáos, ¿qué haríais? De todos modos, Bill eventualmente decidió permenecer en el cuerpo del gorila para siempre y ahora es un hombre de negocios local bastante rico y con éxito, un gorila dorado que lleva un traje de negocios y hasta se las apaña para hablar de forma por poco reconocible, aun si algo de ello debe hacerse con lenguaje de signos. El tipo de operación que lleva es una especie de organización criminal lucrativa y pequeña que mantiene los bares y los garitos de apuestas y los prostíbulos y también suministra la mayoría del tráfico de drogas del barrio. Sus actividades le pondrán en contacto con un montón de los otros personajes... presionando al bar de Sandy por protección, por ejemplo, o dándole una paliza a Woozy por no unirse al sindicato de chulos, y asumiendo que el barrio está situado en los restos de Gotham, lo que empieza a gustarme más y más, entonces se convierte en el nuevo "Gorila Jefe de Gotham City". Tiene un oscuro secreto en su armario, sin embargo... casi literalmente. El cuerpo de Congo Bill, ahora de más de noventa años, se niega a morir. La mente del gorila que está atrapado en él se niega a abandonar y resiste con una fiera y horrible fuerza de voluntad. Incapaz de obligarse a matar, Congorila mantiene al encadenado y desnudo anciano en habitaciones especiales en su apartamento, lo alimenta con basura y espera que muera pronto, pero no lo hace. Se tumba en la esquina y gruñe débilmente cuando entra y fija sus antiguos ojos brillantes en él mientras le da su comida.

FLECHA VERDE Y CANARIO NEGRO

Oliver y Dinah se han retirado de la lucha contra el crimen con uniforme y son ahora coeditores de un pequeño pero vital y próspero periódico radical que sirve al barrio y será útil para conseguir información de fondo rápidamente y con estilo. Oliver y Dinah son dos de las personas más agradables y normales de la serie, ambos fieramente dedicados e incansables en sus esfuerzos, ambos amándose mucho a pesar de las violentas riñas que han aprendido a capear y casi llegan a disfrutar como parte de su relación. Su periódico se llama Plumas Negras, y en su cabecera hay un símbolo de una flecha a punto de ser disparada, emplumada en negro.

QUESTION

Question es un investigador freelance... una especie de Philip Marlowe enmascarado que no consigue mucho dinero y que suele acabar cogiendo

casos sólo por interés o necesidad moral. Es bastante amigo de Oliver y Dinah y a menudo les da informes internos de situaciones de lasque tiene conocimiento para reportajes en Plumas Negras. Él y Oliver tienen fuertes diferencias políticas pero son grandes amigos a pesar de esto. Cuando nuestra historia empieza, Question investiga un asesinato imposible en una habitación cerrada que implica a un tapón y a una prostituta de 6 pies y 6 pulgadas [1 metro 95] dedicada al sadomaso duro. No os preocupéis, lo explicaré más tarde. Todo es vitalmente relevante.

BATMAN

Nadie le ha visto hace años. Se dice que ronda, se dice que está en activo, y se dice que está haciendo algo, pero nadie sabe qué o incluso si es cierto. Podría hasta haber muerto hace años.

LA SOMBRA

De hecho, estos dos luchadores contra el crimen han unido fuerzas en un intento clandestino de librar a la Tierra de las opresivas y dominantes Casa de superhéroes para siempre, para que la humanidad pueda seguir con su propio destino. No sabremos esto hasta más tarde en la serie, aunque tienen un papel importante al final. Por cierto, ¿son Tarzán y Doc Savage ya de dominio público? No es por nada, pero me gustaría una especie de concilio secreto de los inmortales: Batman, la Sombra, Doc Savage y Tarzán, todos planeando empezar la revolución que librará a la Tierra de la supergente para siempre. Siendo básicamente más fuerzas elementales que gente, estos personajes han permanecido básicamente iguales, excepto que se han vuelto más duros.

LOS METAL MEN

Muy pocos de éstos sobreviven. Platino trabaja de camarera en una especie de bar autosexo raro de ci-fi, mientras Hierro trabaja de empleado de la construcción, corroyéndose lentamente y perdiendo sus facultades mientras el óxido reclama su mente. No hay esperanza de resurrección si fuese dañado, pues Will Magnus falleció hace años. Estaño está destruido, al igual que Mercurio. Oro se ha escondido, principalmente debido al hecho de que, como se mencionó antes, el oro está más demandado que nunca, y hay un montón de gente a la que le gustaría capturarlo y fundirlo. Conseguimos ver

a Oro hacia el final, pero no está muy en evidencia durante el resto de la serie. El Hombre de Metal de destino más extraño es Plomo, quien se ha convertido en un elemento animado del blindaje que rodea un reactor nuclear cerrado que aún se considera peligroso. Como resultado de sus actividades, Plomo es radiactivo y no podrá acercarse a nadie en unos seis millones de años. Los Metal Men no son personajes principales, pero creo que podríamos sacar material oscuramente cómico de ellos, así como un montón de genuino patetismo.

ROBOTMAN

Aún vivo y chirriante tras todos estos años, este antiguo miembro de la Doom Patrol [Patrulla Condenada] es una de las pocas personas que merodean por el barrio y aún tiene voz entre los superhéroes de las Casas. Es amigo de Cyborg, de los Titanes, al que quizá ayuda a adaptarse a su nuevo estado, mayormente robótico. También está en contacto con la Liga de la Justicia, ya que antes estuvo cercano a los Jóvenes Titanes y ya que tres ex-Titanes... WonderGirl, Kid Flash y Aqualad... están ahora entre los miembros de la Liga de la Justicia. Mayormente, empero, simplemente merodea por el barrio, y quizá sale una noche al cine con Platino cuando ella acaba de trabajar, o se pasa por la obra para hablar con Hierro. Me imagino que un personaje que puede cruzar las barreras sociales será útil, y es agradable tener a alguien de la Doom Patrol representado.

ADAM STRANGE

Adam Strange está atrapado en la Tierra, pero está aún en contacto con la alianza alienígena con su base en la nueva Casa de los Linternas en la luna de Marte. Es una especie de topo, y eventualmente figurará grandemente en el plan de los alienígenas para invadirla Tierra y "liberarla" de la dominación superheroica. Le vemos mucho, pero no nos damos cuenta de quién es hasta casi el final de la serie.

OTROS PERSONAJES

Hay tal vez otros personajes para los que no tengo nada en mente aún pero que querré incluir cuando llegue la hora. Supongo que debería enumerarlos aquí, para que cualquier problema real pueda resolverse con tiempo. Podría querer usar a los Challengers de lo Desconocido, al Flash de la Golden Age, a

Roy Raymond, a Bobo el Chimpancé Detective, a Johnny Quick, a Black Condor, a Ray [el Rayo], a Sarge Steel y tal vez a unos pocos viejos villanos de aquí y de allá. Una cosa que esta serie nos permitirá hacer, si es oportuno, es simplemente presentar a un nuevo y relanzado grupo como los Challengers de lo Desconocido como un hecho establecido, dárselos a probar al lector antes de lanzarlos en un nuevo título, lo que debería tenerse en mente.

EL ARGUMENTO

Bien, creo que hasta aquí llegan los bocetos de personajes, así que pasaré a una silueta esbozada del argumento. Esta es el área que tengo menos detallada, aunque tengo el conjunto muy claro, así que tal vez confiaré en la suerte y esperaré que cobre sentido mientras sale. Si no, espero que sigáis conmigo y aclararé y puliré los puntos débiles algo más tarde. Como antes, como el argumento está en dos partes, con la narrativa central y el recurso de enlace / conexión, comentaré el argumento en dos partes en favor de una mayor claridad, empezando con una descripción de los eventos que componen el recurso de enlace.. Como antes, como esto es una historia de viaje temporal, contar las cosas en una secuencia cronológica es a veces difícil sin embrollarse, pero lo haré lo mejor que pueda:

EL RECURSO DE ENLACE

El argumento del recurso de enlace es el que sigue: la historia empieza al final con un prólogo de una página que tiene lugar al final de 1987 en un bar en algún lado de Nueva York. John Constantine está sentado y bebe solo, con pinta de amargado y muy molesto con alguien u otro. Una atractiva y bien parecida rubia entra en el bar y, fijándose en Constantine, se acerca y le pide fuego. Constantine, sentado con una carta arrugada en un puño apretado y un vaso en la otra mano, alza la vista y la mira como transfigurado. Nos acercamos a su cara y nos mudamos a un flashback. Básicamente, toda la serie es lo que pasa por la mente de Constantine en los dos segundos que le lleva responder a la chica que le pide fuego. Retrocedemos a comienzos de 1987,cuando Constantine es sorprendido por una visita de Rip Hunter, al que no conoce pero que parece saberlo todo de John Constantine, incluso algunos detalles personales que Constantine nunca ha contado a nadie. Intrigado, Constantine escucha la historia de Hunter. Hunter le cuenta cómo ha naufragado por el tiempo durante meses subjetivos, atrapado en la Casa del

Mañana en el mundo de Crepúsculo. Hunter le cuenta cómo, en este mundo, se encontró con una versión mayor de John Constantine que fue de algún modo instrumental en la huida de Hunter a su propio tiempo después que los eventos que van a narrarse en Crepúsculo concluyeran. Este Constantine más viejo, explicando el flujo que existe en la corriente temporal, explica que hay una más que bien a posibilidad de que de las Tierras futuras potenciales que esperan en la probabilidad adelante en el tiempo desde nuestro presente, esta Tierra futura es la que más probablemente pasará, con todo su caos y carnaza. Es un mundo de guerra, y acaba con todos los superhéroes muertos o exiliados de la Tierra para siempre. Dando a Hunter suficiente información personal como para convencer al Constantine más joven y conseguir que ayude a Hunter en su misión de avisar a la gente implicada y evitar este futuro de pesadilla, el Constantine mayor manda a Hunter atrás en el tiempo con su horrenda historia de horrores futuros que deben ser evitados. Oyendo la historia de Hunter (aunque los lectores no la oyen entera al principio) Constantine el joven está lo bastante convencido como para ayudar al viajero temporal a contactar con algunos de los diversos personajes afectados y contarles los trozos de historia que les son relevantes, quizá en sus colecciones o quizá en la misma Crepúsculo. Este recurso de enlace tiene su propia resolución, pero la dejaré para después.

EL ARGUMENTO CENTRAL

Este es el argumento central de Crepúsculo, la historia que Hunter relata a Constantine y que Constantine pasa a las otras partes envueltas, y se refiere al mundo del Crepúsculo. No la tengo dividida número a número ni nada, pero la forma tosca es algo así: a mitad de 1995 o antes, cuando la sociedad empezaba a derrumbarse, muchos de los villanos de la Tierra intentaron aventajarse de esta situación explotando la incertidumbre y el desastre. Indignada por esto, la actual Liga de la Justicia decide ir a la ofensiva por primera vez y planea una cuidadosa campaña que eliminará a todos los supervillanos para siempre. Alistan la ayuda de muchos otros superhéroes en esto, y mayormente son muy efectivos. Tan efectivos, de hecho, que empiezan a ser vistos como la única fuerza efectiva para la razón y el orden en un mundo que se derrumba rápidamente. Esto se les sube un poco a la cabeza a los héroes reunidos, y en un intento por asegurar su base de poder hacen un movimiento mayoritario prohibiendo que haya alienígenas en la Tierra. Aunque esto se cumple y es rigurosamente reforzado, es una de las decisiones que causa la primera falla importante en las filas de los unidos

superagentes, con algunos grupos pequeños como los Titanes empezando a distanciarse del grupo principal. Este proceso continúa hasta que el estado de las Casas gobernantes es tal y como se describe arriba, con la Casa de los Secretos conteniendo a los únicos supervillanos que han sobrevivido a la purga aparte de los que se reformaron, y la Casa de los Linternas demolida en la Tierra y temporalmente relocalizada en Marte pendiente de la planeada invasión secreta. Al principio de nuestra historia, hay mucho de distinta actividad en los diferentes campos. Las Casas del Acero y del Trueno, cada una con sus desgastes internos, se preparan para el matrimonio del Superboy delincuente con Mary Marvel Jr., hija del Capitán y Mary Sr. Este es un desarrollo que causa considerable ansiedad en todas partes: antes, aun las dos Casas más poderosas no podían intentar ejercer presión sobre las otras por miedo a que las otras Casas se unieran contra ellas. Ambas Casas sabían que individualmente no podían esperar resistir el poder combinado de los Titanes, la Liga de la Justicia y los otros. Esto mantenía una especie de status quo. En cambio, con la posibilidad de una alianza en perspectiva, parece bastante posible que las fuerzas unidas de tres personas con el poder de Superman, cuatro con el poder del Capitán Marvel y Wonder Woman podrían fácilmente aplastar la resistencia más firme. Esta posibilidad preocupa a las Casas de los Titanes y de la Justicia tremendamente. También preocupa a los villanos que quedan en la Casa de los Secretos quienes recuerdan las purgas de los noventa y se estremecen. Ciertamente alarma a la gente que vive en el barrio, quien, aunque oprimida, aún tiene una cierta cantidad de libertad, todo lo empobrecida que sea, y no vive realmente bajo la dictadura absoluta que podría resultar de un matrimonio entre las Casas del Acero y del Trueno. La otra parte importante alarmada por la posibilidad es la asamblea de fuerzas alienígenas que conspira en la luna de Marte. No les gusta la idea de un planeta gobernado por una imparable élite superhumana puramente porque podría rápidamente representar una amenaza para el propio bienestar de los alienígenas. Su plan es críptico, pero sabemos un poco de él cada vez. El motor principal de su plan es que intentan usar el puesto de Adam Strange como su agente en la Tierra para establecer un enlace con el Rayo Zeta a través del cual un incitante ejército de Gente Halcón, superpoderosos Marcianos verdes y miembros del Cuerpo de Green Lanterns podría materializarse en mitad de Times Square o cualquier sitio, este plan conectado a un Plan Thanagariano que tiene que abandonarse en los números actuales de la Cosa del Pantano, resucitado aquí para un propósito mucho más espectacular.

Bien, este es el escenario a grandes rasgos. En Sandy's los vagabundos andan

por ahí, Tío Sam murmura en su rincón, PlasticMan aparece para tomar un trago con Blackhawk antes de que ambos vayan a explorar los bares en la ciudad alta, el Hombre Muñeca se escabulle en su vivero y así. Oliver y Dinah editan su periódico, con Question apareciendo ocasionalmente para una discusión política con Ollie o para pasarles un dato. Su caso actual es uno que le tiene totalmente fascinado: un enano apareció en un bar de alterne, fue visto por testigos, finalmente desvaneciéndose a una habitación superior con una prostituta muy alta, muy guapa, que nadie había visto nunca. Cuando rompieron la puerta, esto después de que nadie saliera dela habitación en varias horas, el cuerpo del enano fue hallado atado y amordazado, con el cuello roto de un solo golpe seco. La habitación estaba cerrada sin otra salida posible. La prostituta se había ido. No había arma del crimen. Este pequeño problema seguirá confundiéndoles durante la serie hasta que encontremos algunas respuestas estremecedoras hacia el final.

En las Casas, las cosas son inestables. En la Casa del Acero, Superman y Super(Wonder)woman están preocupados por su hijo delincuente y sus cada vez más difíciles de controlar tendencias hacia el sadismo y el comportamiento sociopático. También están preocupados por su hija, para la que no pueden encontrar un novio adecuado, ya que el Capitán Marvel Jr. no parece interesado en ella. El desinterés del Capitán Marvel Jr. se debe grandemente al hecho de estar loca y apasionadamente enamorado de Mary Marvel Sr., y está liado con ella a espaldas del Capitán Marvel Sr. Su relación se ha vuelto difícil últimamente, mayormente porque el cada vez más errático y gruñón comportamiento del Capitán parece haber cambiado a peor. Toda la familia Marvel ha tenido problemas con el hecho de tener dos cuerpos ninguno de los cuales envejece lo más mínimo pero Mary y Junior han resuelto esto más o menos abandonando sus identidades humanas. Esto no les preocupa, sobre todo porque están más cerca de la edad de su contrapartida de lo que, digamos, Billy Batson está de la de su alter ego. (Debería señalar que por razones a las que aún he de hallar una explicación, la familia Marvel parece crecer, en sus formas superhumanas, hasta una edad ideal, y entonces parar. Así, Mary y Junior tienen unos veinticinco años en su forma superhumana, como el propio Capitán Marvel, pues ya tiene la edad ideal y no ha crecido más en los años intermedios.) Los tres aún son niños si llegan a decir Shazam, pero el único que aún usa la palabra es el Gran Queso Rojo, ncapaz de abandonar su yo humano como Mary y Junior hicieron. Agarrarse a su identidad de Billy Batson ha causado muchos problemas al Capitán, y a su relación con su esposa, pero estos parecen haber mejorado mucho recientemente. Ahora, sin embargo, hay un nuevo elemento tal vez

más amenazador. Mientras que antes el Capitán Marvel estaba lo bastante liado en sus problemas personales como para dejar un montón de tiempo juntos a Mary y Junior, últimamente ha empezado a hacer más demandas maritales normales al tiempo de Mary. Incluso ha sido más amable con ella, lo que le preocupa como nada. Hay otras rarezas de comportamiento... el Capitán ya no se sienta a hablar con Mr.Tawky Tawny como era costumbre en él. En mitad de todo esto, hay problemas con Mary Jr., quien en realidad no quiere casarse con Superboy.

De fondo a todo esto vemos a John Constantine moviéndose entre los distintos personajes, reuniendo datos aquí y allá, obviamente dirigiendo algún plan que tiene en mente. (Recordad que hablamos del Constantine mayor.) Parece prestar particular atención a las áreas de tensión entre las distintas Casas, y se hace rápidamente manifiesto que aunque es mayor aún tiene el hábito de manipular a la gente de diversos modos crípticos por razones oscuras para todos menos para él.

Mientras progresan las cosas, vemos que la paranoia sobre la próxima boda entre las Casas del Acero y del Trueno en las Casas menores llega a su punto de ebullición. Los Titanes, dirigidos por un implacable y amargado Nightwing, tal vez se aproximan a la Liga de la Justicia para proponer que las dos Casas unan fuerzas, junto quizá a los villanos de la Casa de los Secretos, para resistir ante la posible amenaza de ser invadidos por las Casas del Acero y del Trueno. Quizá se forma una difícil alianza entre las tres Casas, aunque las Casas del Misterio y del Mañana no están en absoluto interesadas en unirse. Empieza a emerger un plan de ataque masivo a las Casas del Acero y del Trueno, quizá incluso el mismo día de la boda, con la esperanza de que ambas Casas puedan ser eliminadas y el país dividido entre los vencedores. Entretanto, vemos cómo Blackhawk continúa reclutando a sus nuevos Blackhawks, y vemos cómo Constantine empieza a levantar su plan, contactando con más y más de la gente que va a necesitar para lograrlo. Por un lado, vemos cómo finalmente consigue entrar en contacto con el concilio de élite de la Sombra, Batman y quizá también Doc Savage y Tarzán, y averigua su plan de expulsar a todos los superhéroes de la Tierra. Constantine parece impaciente por ayudarles en esto, pero no estamos seguros de cúanto es doble juego. También entra en contacto con Adam Strange, y ganándose la confianza de Strange averigua el planeado ataque alienígena ala Tierra. Constantine parece impaciente por ayudar en este plan también. De hecho, mientras Constantine se encuentra con los diversos grupos implicados, se deja claro que promete su total asistencia a todos ellos. Quizá durante este período visita la Casa del Mañana y conoce a Rip Hunter,

quien también figura en sus planes. Más allá, también pasa mucho tiempo con Question y en las oficinas de Plumas Negras, y parece estar en todas partes a la vez mientras elabora su dudoso e incomprensible proyecto.

Mientras el argumento coge velocidad, es este ingenioso y misterioso juego malabar de Constantine el que resulta la atracción principal. Le vemos urgiendo a la Liga de la Justicia / Titanes en su ataque a las Casas del Acero y del Trueno, y empero le vemos visitando la Casa del Trueno y hablando al propio Capitán Marvel, contándole el planeado ataque. Esta es una escena clave: Constantine le cuenta al Capitán el ataque y le pide que no haga nada para ayudar a la Casa del Acero en el fragor de la batalla. Cuando el Capitán pregunta amablemente a Constantine porqué debería hacer eso cuando él, después de todo, supuestamente intenta cimentar la unión entre las Casas del Acero y del Trueno. Encendiendo un cigarrillo, Constantine sonríe y dice que cree que el Capitán ya sabe cuáles son las razones. El Capitán retrocede de la cerilla mientras Constantine la enciende con una mirada de terror que pasa, y cambia a una sonrisa debida a la inteligencia de Constantine. Acuerda ayudar a Constantine mientras convenga a sus propios planes. Mientras urge a los Titanes / Liga de la Justicia a atacar mientras hay la ocasión y simultáneamente urge al Capitán Marvel a no defender a sus aliados, Constantine urge al mismo tiempo al grupo de Batman / la Sombra para que contengan su ataque a los superpoderes hasta un momento más ventajoso. Tras explicarles su plan, aunque no a los lectores, aceptan. Enmedio de todo esto, Constantine actúa como quintacolumnista en la planeada invasión alienígena mediante Adam Strange. Urge a Strange a comenzar la invasión alienígena después de que los Titanes / Liga y las Casas del Acero y del Trueno hayan tenido una oportunidad de debilitarse y diezmarse mutuamente en la boda. Esto suena sensato, y acceden fácilmente. Como si esto no fuese lo bastante confuso, Constantine también tiene otros asuntos entre manos. En el barrio es visto varias veces buscando a dos personas. Una de las dos es el Metal Man desaparecido, Oro. El otro es un viejo lisiado que se dice que vive en el barrio pero del que nadie sabe la historia. Eventualmente, Constantine encuentra a ambos. A Oro, tras liarlo con una u otra historia, le engaña cruelmente y lo funde. Con el viejo, cuando lo encuentra, tiene mucho más cuidado. No sé cuándo revelaré la información, pero este viejo es de hecho Metron, antes de los Nuevos Dioses, exiliado a la Tierra por alguna traición cometida en el pasado cuando la tentación de descubrir nuevo conocimiento fue demasiado para las endebles restricciones morales que se pone. Lo que Constantine quiere de Metron es bastante directo: Quiere la silla Moebius, aunque no averiguamos porqué hasta

después. Debería señalar que estos diversos hilos argumentales se desenvolverán dramáticamente, alternados con desarrollos en las vidas de otros personajes, así que no será todo sobre John Constantine, por atractivo que lo encuentre. Por ejemplo, mientras planean su ataque a las Casas del Acero y del Trueno, las unidas Casas de los Titanes, Justicia y Secretos intentarán alistar varios héroes del barrio en su ejército, con resultados diversos. Algunos de los héroes del barrio se unen reticente o voluntariamente a las Casas revolucionarias, mientras otra gente es alistada por Constantine para ayudar en su plan maestro. Cuando finalmente tengamos las diversas facciones establecidas y definidas, incluso si hay algún área ambigua, dejamos comenzar los climáticos fuegos artificiales.

El día de la boda, el planeado ataque de los Titanes, la Liga de la Justicia y los villanos a las Casas del Acero y del Trueno tiene lugar. Las pérdidas son graves en ambos lados. Wonder Woman (la ex Wonder Girl) muere en batalla a manos de Superwoman (la ex Wonder Woman) quien a su vez es muerta por el Capitán Atom. Superboy también muere, junto a la mayoría de la Liga de la Justicia, los Titanes y los supervillanos. El Capitán Marvel, quien espera el ataque desde el aviso de Constantine, queda indemne, mientras el Capitán Marvel Jr. y Mary Marvel deciden aprovechar la confusión para huir al espacio, donde esperan construir un nuevo hogar. Supergirl va con ellos. Esto deja sólo al Capitán Marvel y a un malherido Superman en pie entre los heridos y sangrantes restos de un ejército de superhéroes vencidos. El intento de golpe de los Titanes / Liga ha sido rechazado con éxito, y tres Casas yacen destrozadas, pero todo lo que queda de las dos Casas más poderosas de todas son los dos superhéroes arquetípicos, espalda contra espalda, esperando a lo siguiente que les echen. Esto resulta ser la invasión alienígena. Llegando vía Rayo Zeta, un ejército de Hombres Halcón, Lanterns y Marcianos se desparrama en la Tierra y rápidamente se libra de lo que queda de los ejércitos reclutados por las Casas de los Titanes, de la Justicia y de los Secretos en su fallido intento de golpe. Entonces avanzan a los palacios principales. Superman no está preocupado, pues con el Capitán Marvel a su lado los dos aún deberían ser lo bastante poderosos como para mandar de vuelta a los invasores.

Entonces es cuando entra en juego la carta sorpresa. El Capitán Marvel no es el Capitán Marvel. El Capitán Marvel está muerto desde que la historia empezó. Todo empezó con el pequeño Billy Batson y su problema. Ahí estaba, reacio a dejar de ser humano, aún pasando mucho tiempo en el cuerpo de un niño. Lo desafortunado fue que aunque el cuerpo del pequeño Billy no creciera, su mente sí. Atrapado en el cuerpo de un niño pero afligido

por necesidades adultas, Billy se volvió silenciosamente... bueno, chalado, supongo. Muchos de los problemas eran sexuales. Físicamente, Billy era incapaz de tener sexo normal y así muy pronto empezó a experimentar con variaciones más raras como el sadomaso, visitando los bares adecuados con ropas que le hicieran parecer lo más adulto posible mientras conservaba la cara y el cuerpo de un niño. En un determinado club una cierta noche, Billy conoció a una prostituta atractivamente alta que parecía cumplir todos los requisitos de sus fantasías. Fueron a una habitación en la parte de arriba y la cerraron por dentro. Billy fue atado, y entonces permitió que lo amordazaran. En este momento la prostituta empezó a fundirse y a cambiar de forma, temblando como a través de la calina ante los atónitos ojos de Billy. Al final, en vez de a una mujer humana de uno ochenta, Billy está delante de un hombre Marciano de dos veinticinco. Es J'onn J'onnz, el Detective Marciano, de incógnito en la Tierra usando su poder de disfraz. Billy, amordazado, no puede decir Shazam y convertirse en el Capitán Marvel. Ni puede evitar que el Detective le rompa el cuello con un solo golpe de su mano. El Detective entonces se marcha invisible atravesando las paredes y deja un enano muerto y un misterio insoluble. El Detective ha asumido la identidad del Capitán Marvel, al ser capaz de duplicar convincentemente sus poderes, para coger por sorpresa a Superman cuando la invasión alienígena finalmente llega. Por eso retrocedió cuando Constantine encendió una cerilla y por eso no le importó dejar que las tres Casas rebeldes y la Casa del Acero se destrozaran mutuamente.

Tras darse cuenta de cómo ha caído en la trampa, Superman lucha con el Detective Marciano y lo mata con su visión calorífica. De todos modos, ya es demasiado tarde, y los Marcianos y Green Lanterns unidos han llegado. Tenemos una secuencia poderosa e intensa en la que Superman consigue abrirse camino en solitario por entre un montón de fuerzas alienígenas mientras es azotado por los anillos de los Lanterns, sólo para finalmente ser vencido a muerte en combate singular por el masivo y aterradoramente poderoso Sodal Yat. La invasión alienígena es un completo triunfo, y las fuerzas en coalición de los Marcianos, Guardianes y Thanagarianos gobernarán la Tierra para siempre y la mantendrán agradable y pacífica. Parece que al funcionar, el plan de Constantine ha fracasado, a menos que intentase imponer una dictadura alienígena en la Tierra.

En este punto caen las últimas piezas. Los conquistadores alienígenas se encuentran atacados de repente por un pequeño ejército de superhéroes, los reclutados por Constantine y las fuerzas del concilio de Batman, la Sombra, etc. La mayoría lleva una delgada armadura de oro, hecha del cuerpo del

desafortunado Oro, que vuelve inútiles los de otro modo omnipotentes anillos de poder de los Green Lanterns. Los alienígenas retroceden y son contenidos por el ataque sorpresa de los otros, y la batalla parece llegar a un equilibrio cuando uno de los Hombres Halcón o Green Lanterns señala que por valientemente que luchen los héroes, hay un masivo ejército de guerreros extraterrestres combinados listo para seguir desparramándose por la Tierra hasta que toda resistencia sea aplastada. En este punto Constantine juega a su carta del triunfo.

Usando la silla Moebius de Metron, Constantine ha visitado el universo de antimateria de Qward. A cambio de una promesa solemne de inmunidad para la Tierra y su sistema inmediato, Constantine les ha vendido el secreto del Boom Tubo, que también ha conseguido sonsacar a Metron. Así, mientras los alienígenas unidos se preparan para invadir la Tierra vía Rayo Zeta, Thanagar, nuevo Marte, Rann y Oa están siendo conquistados por un vasto ejército de armeros Qwardianos. Asombrados, los alienígenas son obligados a volver rápidamente a sus hogares respectivos a combatir en guerras sobre su propio suelo que tardarán siglos en ganar, si es que las ganan. En su mayoría, los únicos héroes que quedan en la Tierra son de la variedad sin poderes, y la mayoría de estos están más que preparados para quitarse la máscara y actuar públicamente. Constantine les explica que bajo la guía de Batman, la Sombra y los demás, la sociedad americana, libre de gobierno y de una superdictadura, empezará a organizarse de modos diferentes, para que pueda afrontar el futuro sin miedo ni ansiedad. Los días de los grandes poderes han acabado, y así América se construirá a base de unidades más pequeñas y flexibles, social y económicamente. La historia de Crepúsculo acaba con un encantado John Constantine al borde de una nueva utopía, libre de interferencias del poder, con todos los supertipos expulsados de la Tierra para siempre.

Por supuesto, la historia que da a Rip Hunter para llevar a su yo pasado, aunque da la esencia de todo esto, no da la historia completa. Así se da cuenta el Constantine joven justo al final de la serie, cuando cerramos el recurso de enlace. En algún lugar antes en la continuidad, tendremos una escena donde alguien dice a Constantine que si no tiene cuidado, un día se encontrará con alguien más hábil que él y se meterá en un buen lío, a lo que Constantine contesta confiadamente y con cierta justificación que no hay nadie más listo que él. Justo al final de la serie, averigua lo contrario. Habiendo contactado con todos los grupos de héroes y gente envuelta y encontrado distintas respuestas, Constantine está molesto. ¿Ha fallado? Algunas personas a las que ha hablado han seguido su aviso, algunas no.

Algunas no ha podido localizarlas para nada. Aún piensa en este evento del futuro como algo terrible, y teme no haberlo avisado lo bastante bien. Todo lo que tiene como consuelo es el conocimiento de que según Hunter, en algún punto de su futuro, va a conocer a una mujer a la que amará mucho durante el resto de su vida y que llenará un gran vacío solitario en él. Incluso sabe, gracias a Hunter, cómo la conocerá. Se le acercará en un bar y le pedirá fuego; sus ojos se encontrarán y entonces...

Mientras medita los pros y los contras de esto Hunter entrega la última parte de su mensaje del Contantine futuro, el cual tenía instrucciones de no entregar al joven Constantine hasta haber avisado a tanta gente como pudiera. Sorprendido, Constantine lee lo que puede resultar ser la carta de "Querido John" definitiva. Escrita por su yo futuro, la carta se disculpa por usar a su yo más joven tan cínicamente, pero asegura a John el joven que es para mejor. El Constantine mayor, teniendo la ventaja de la memoria, puede recordar todo lo que le pasó a su yo más joven, incluyendo el conocer a Rip Hunter, que le contasen una terrible historia y lanzarse a una misión para avisar a todos los afectados de lo que esperaba en el futuro y cómo podían evitarlo. El Constantine mayor puede incluso recordar cómo salió todo: El mundo de Crepúsculo ocurrió de todas formas, a menudo por acciones de la gente en respuesta a su aviso. Puede recordar incluso cómo le daban una carta, exactamente la misma que ésta. Medita brevemente sobre la paradoja de quién escribió en realidad la carta originalmente antes de disculparse con su yo más joven de nuevo y consolarle con el hecho de que una bella mujer le espera en su futuro cercano, y que por ella valdrá todo la pena. Leyendo la carta, el joven Constantine está furioso. Resulta que sí hay alguien más hábil que John Constantine... su nombre, John Constantine veinte años mayor y más listo. Constantine ha sido timado por sí mismo. Peor, como la persona que le engañó está a veinte años en un futuro inalcanzable, Constantine no tiene ningún modo de vengarse de esta persona que le hizo esto. Angustiado y rabioso, va a un bar y se sienta con la carta arrugada en su mano, emborrachándose. Este es el fin de la historia, y sólo tenemos un epílogo final de una página que nos lleva de vuelta al principio, ahora que estamos en el punto de partida. La mujer entra en el bar y se fija en John, pidiéndole fuego. Él la mira y sus ojos se encuentran. Es hermosa. Sabe instantáneamente que podría amar a esta mujer para siempre. Sabe quién es, sabe cuán felices él y sus yo futuros van a ser con ella... y final, perversamente, entiende cómo puede conseguir su venganza contra su yo futuro, cómo puede evitar las circunstancias que conducen a Crepúsculo metiendo un pequeño pero importante palo en la rueda del destino.

"Perdona, ¿tienes fuego?"

Constantine la mira y parpadea dos veces antes de responder.

"No. Lo siento. No fumo."

La mujer se encoge de hombros, y tras un rato deja el bar sin hablar más a Constantine. Después de que se vaya él se sienta, borracho del todo en una mesa de una esquina débilmente iluminada, y llora hasta el fondo de su frío y cínico corazón.

Y esto es todo. Espero que veáis cómo está hecho para cumplir todos los requisitos antes mencionados. Hay oportunidades para que nuevos personajes tengan una rampa de lanzamiento, viejos personajes tengan un estímulo y todo el merchandising que podáis manejaren términos de juegos y cosas, al menos como yo lo veo. La idea de Casas en guerra suena ideal para juegos de rol, o quizás incluso un videojuego. La continuidad general es con esperanza mejorada sin ser dañada en ningún modo irreversible, y creo que podríamos hacer una historia condenadamente buena con todo esto de paso. Sea como sea, parece que me he alargado más de lo que pretendía, así que mejor termino. Esperaré con interés lo que cualquiera de vosotros tenga que decir con todo esto cuando hayáis tenido la oportunidad de leerlo. Si cualquier sección es incomprensible y necesita una aclaración entonces por favor llamadme.

ASTOUNDING WEIRD PENISES.

Alan Moore vuelve a dibujar cómic

- Historieta de Alan Moore. *Dodgem Logic* nº 10. 2010

- Traducción, montaje y redacción: Maese ABL -

EMBRYO A.MOORE EN ESPAÑOL

ASTOUNDING WEIRD PENISES.
Alan Moore vuelve a dibujar cómic
Preparado por Maese ABL

En la entrega nº 2 de DODGEM LOGIC –febrero de 2010–, la revista de Northampton dirigida por Alan Moore, se obsequió con este cómic gratuito de 8 páginas titulado "ASTOUNDING WEIRD PENISES" (Asombrosos y extraños penes), que es especial puesto que supone el primer trabajo como autor completo del inglés (guión y dibujo) desde 1986. El color es aplicado por el equipo de la revista.

El trabajo es una historia breve y metafórica sobre las luchas entre sexos, tomando una iconografía directa ambientada en un entorno ci-fi y desde luego totalmente macarra. El autor se pone en relación con la frescura y descaro de sus comienzos en el mundo creativo, con ejemplos como Roscoe Moscow o The Stars My Degradation.

No esperéis sesudas páginas; en cambio, sí hay pinceladas interesantes. A destacar: el símbolo que aquí representa a la razón es un arcaico "Brainosaurus", un monstruo a batir. Sin visos de continuidad de estos personajes hasta la fecha, lo que no cabe duda es que nos encontramos ante un curioso espécimen de Moore que, esperamos, cualquier coleccionista sabrá apreciar.

Moore también dibujaría la portada y contraportada de Dodgem Logic nº 3 (abril 2010), que vemos sobre estas líneas

ASTRO DICK
DL
RATIONAL COMICS

ASTOUNDING WEIRD PENISES

APROBADO POR LA AUTORIDAD DEL CÓSMICO
MACHO

FEB.
NO. 258
10¢

¡DESISTE, BRAINOSAURIO! ¡¡NO QUERRIAS VERME ENFADADO!!

¿Puede ASTRO DICK salvar a
"Las LEGIONARIAS PERDIDAS de la LUNA"?

ASTOUNDING WEIRD PENISES - Por Alan Moore. *Dodgem Logic* nº 2, 2010
Traducción y montaje: Masse ABL

EMBRYO A.MOORE EN ESPAÑOL

¡SÍ, TIENES RAZÓN! ¡¡LÁRGATE!!

EN CUALQUIER CASO, ¿¿QUÉ ESTÁS HACIENDO EN LA LUNA, INDEMOS-TRABLE ESTÚPIDO??

SALUTAMUS!

¡CARAMBA! ¡ME CORTEJAN!

¡LO SIENTO, SEÑORA, PERO ESTOY DE PATRULLA!

¡NO PUEDO IGNORAR MIS OBLIGA-CIONES CO-MO ASTRO DICK!

¡HE JURADO PRO-TEGER EL ESPACIO, Y DEBO DECLINAR VUESTRAS VAGINAS PROTO-FASCISTAS!

¡QUÉ CORRIDA! CUAN-DO PIENSO EN TODAS LAS COSAS QUE TENGO QUE HACER HOY...

"LO MÁS INMEDIATO, HE DE SOMETER A LOS HOMBRES TERMÓMETRO DE MERCURIO AMOTINADOS..."

¡MENUDOS INDECISOS! ¡PAYASOS DE CULO VIDRIOSO, SOIS UNOS PELELES!

"... ¡Y EN SEGUNDO LUGAR, DEBO BATIRME EN DUELO CON EL BRIBÓN DIOS-DEL-SOL!"

¡SE ACABÓ, POMPÓN SOLAR! ¡EL PESADO MAZO DEL INFINITO CAE SOBRE TI!

¡AH! ¡MR DICK! ¡PERO ENTRE! ¡HE ESTADO ESPERÁNDOLO!

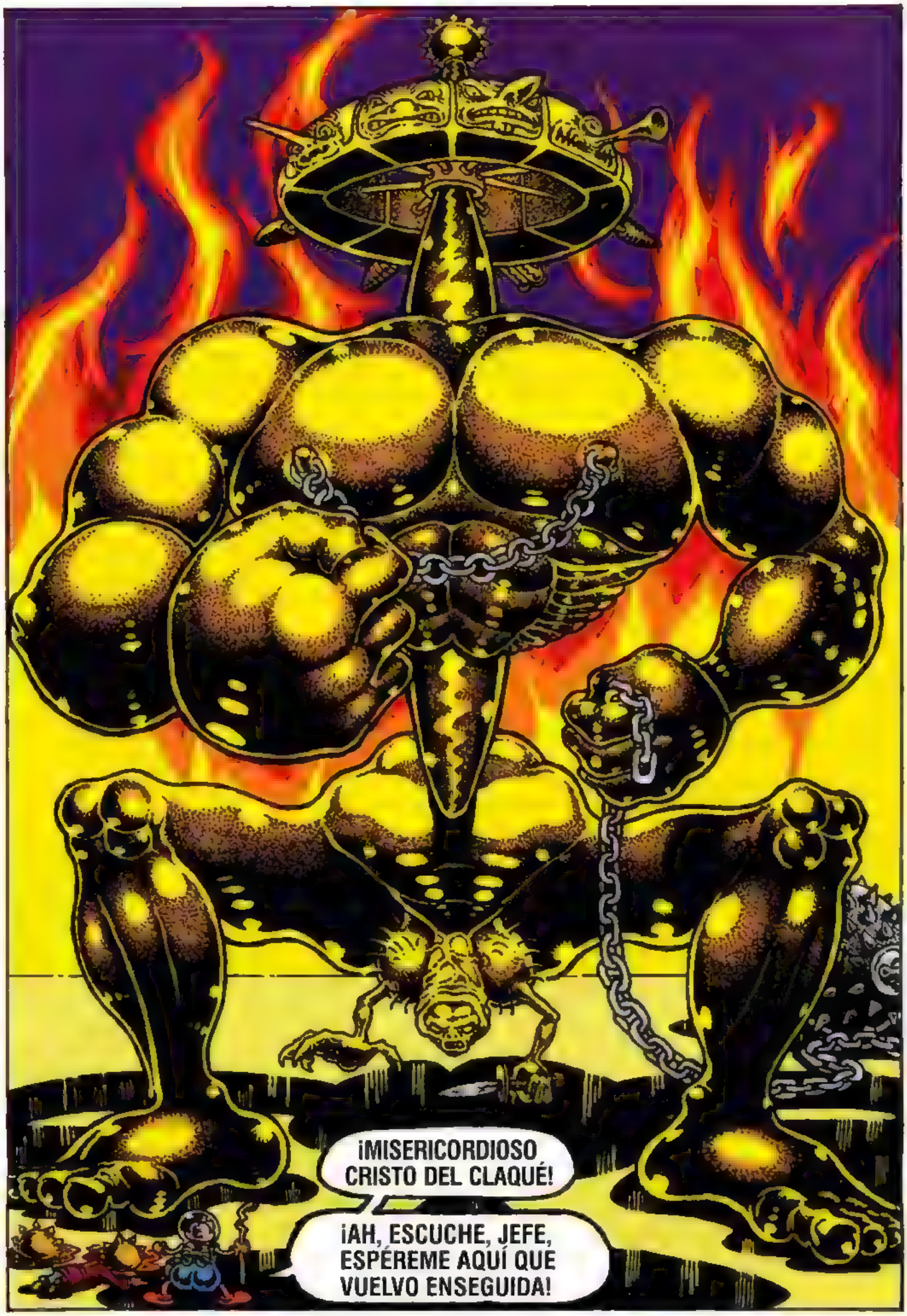
¿SÍ? BIEN, DIOS-DEL-SOL, ¡PUES ESPERA ESTE PALO NUEVE INDIRECTO, JODIENTE FOTOACTIVO!

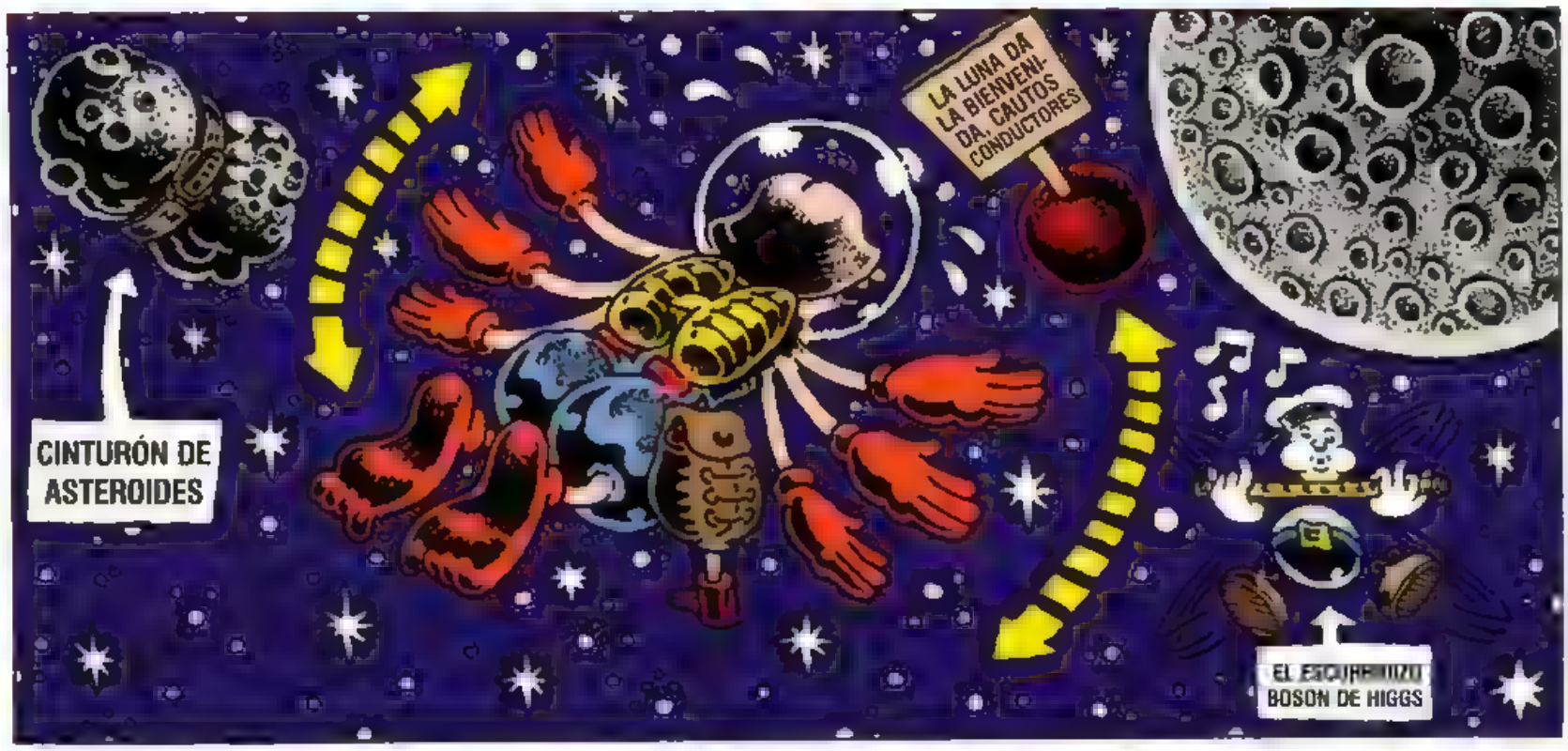
¡AGHH! ¡POR LOS PODERES!

¡ME HAS MALINTERPRETADO, VERGA DEL MAÑANA!

¡YO SOLAMENTE SOY EL HIJO DEL DIOS-DEL-SOL!

¿P-PAPÁ? TUS TRES EN PUNTO ESTÁN AQUÍ...


¡MISERICORDIOSO CRISTO DEL CLAQUÉ!
¡AH, ESCUCHE, JEFE, ESPÉREME AQUÍ QUE VUELVO ENSEGUIDA!



ASTOUNDING WEIRD PENISES - Por Alan Moore. *Dodgem Logic* nº 2, 2010
Traducción y montaje: Mason ABL

POCO DESPUÉS...

ARNGH!

ARNGH!

ARNGH!

¡IMPERATRIX! BRAINOSAURUS EST REDUX!(*)

(*) ¡¡IMPERATRIX! ¡EL BRAINOSAURIO SE HA DESCONTROLADO!

¡OH SÍ! ¡OH SÍ! ¡ARRRRRGHH!

¡¡¡¡H! ¡SÁLVANOS, ASTROPENE!

$\sqrt{x+y}\ (\pi r^2)$

PWOP!

¡GALLETAS INFERNALES! ¿ADÓNDE HA IDO TODO EL MUNDO?

ASTOUNDING WEIRD PENISES - Por Alan Moore. *Dodgem Logic* nº 2, 2010
Traducción y montaje: Mason ABI

EMBRYO A.MOORE EN ESPAÑOL

¡AAGH, JODER! ¿DÓNDE ESTOY?

¡MIERDA!

DADME TAN SÓLO UN MINUTO...

VALE, AHÍ VAMOS...

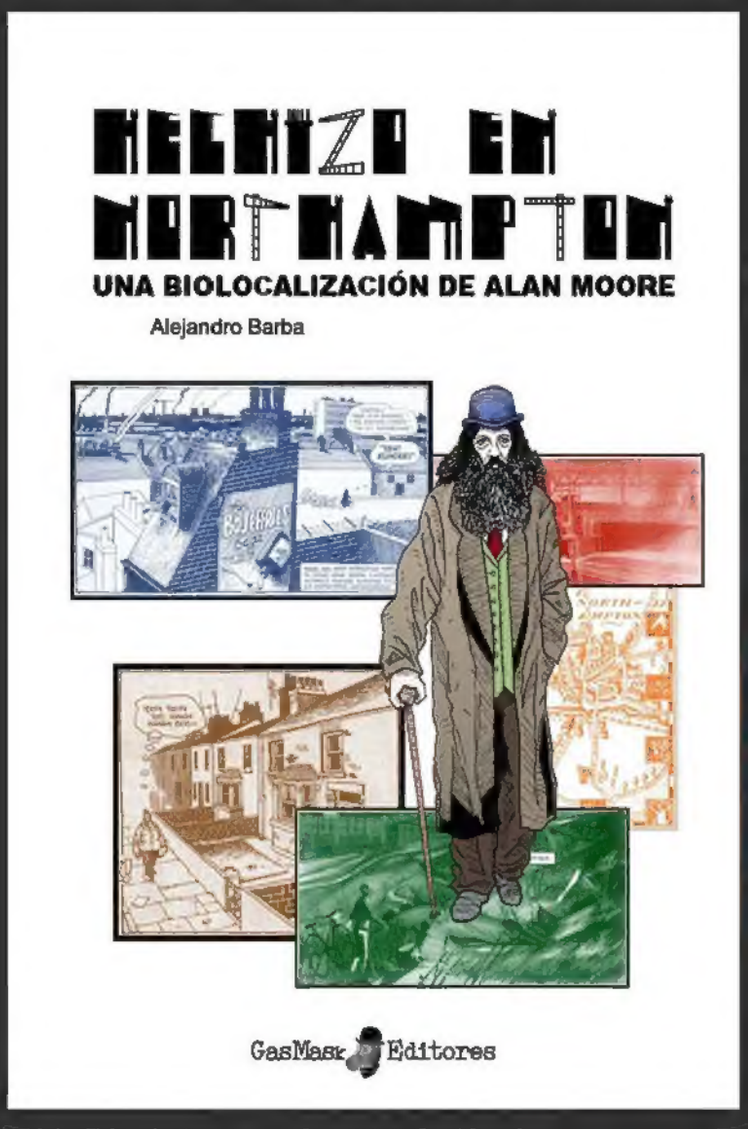
BUENO, PEZONES DE NÉCTAR, ¿POR QUÉ NO ME PREPARAS UN SAND-WICH Y LUEGO VOLVEMOS A LA CAMA PARA DARLE UN POCO A PERRITO?

ASÍ QUE AL FINAL...
¡MALDITAS LENTEJUELAS! NO TENGO NI IDEA DE QUÉ ES LO QUE PASA.
¿ESTOY EN ALGUNA CLASE DE PROBLEMA?
$\sqrt{\frac{176}{x}\frac{321}{y}}$!!
¡ESE ES NUESTRO PEQUEÑO
ASTRO DICK!
ALAN MOORE 2010

ASTOUNDING WEIRD PENISES - Por Alan Moore. *Dodgem Logic* nº 2, 2010

- Traducción y montaje: Maese ABL -

Moore es un capacitado escritor, un pretendido dibujante y un racional mago, mas también un psicogeógrafo que observa minuciosamente a su alrededor, formula una interpretación y la expresa de la forma más bella posible. Ésa es su faceta poco conocida, no menos presente, y de hecho a ella responden algunos de sus trabajos más importantes, como *From Hell*, *La voz del fuego* o la próxima novela *Jerusalem*. En su acto creativo se funden imaginación, lugar, leyenda, emociones y conexiones. En una operación similar vamos a practicar un ritual en torno a su figura, un viaje temporal en el que nos llenaremos de percepciones, descripciones y sólo en tu mente se producirá la narración completa para, desde tu ecosistema realizar una comprensión propia del personaje. Al final del camino, tú también habrás practicado psicogeografía.



OTROS TÍTULOS DISPONIBLES:

GasMask Editores

La tarea que el especialista Alejandro Barba tiene ante sí no es sencilla: repasar en unos pocos cientos de páginas la obra de Moore, haciendo hincapié además en el aspecto de la biolocalización. [...] Barba sale francamente airoso de la tarea porque desde el primer momento asume sus limitaciones: es prolijo en detalles y divagaciones sobre la historia de Northampton y sobre el componente psicogeográfico de obras como *From Hell*, pero a la vez, pacientemente va desgranando la vida y obra de Moore a paso ligero y sin entretenerse, como un paseo rápido por los callejones de su biografía.

- **John Tones**, redactor de SabemosDigital.com

Me apetece mucho siempre el trabajo de Maese ABL, que en la sombra es uno de los preservadores de la memoria de Alan Moore en España.

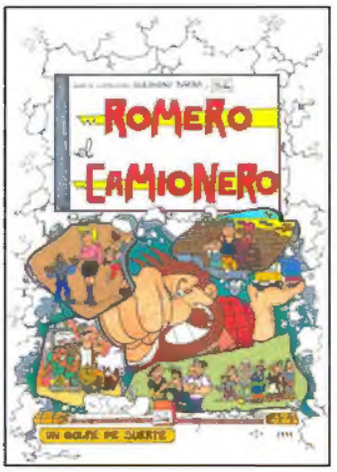
- **Manuel Barrero**, director de Tebeosfera

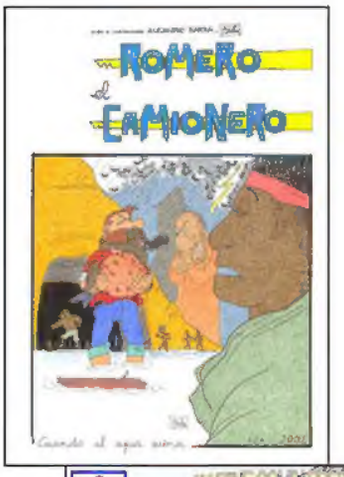
Me he leído de una tacada "Hechizo en Northampton", de Alejandro Barba, Gasmask editores. Alan Moore y Psicogeografía, qué más quieres saber. Recomendadísimo.

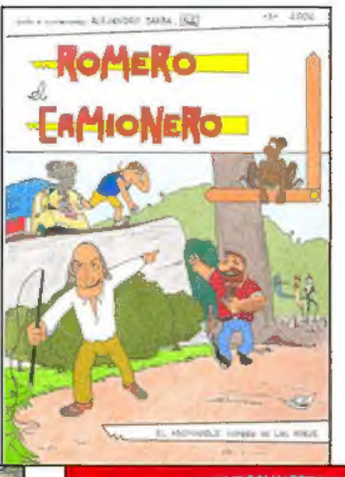
- **Nacho Vigalondo**, director de cine

Cada paso dado por Moore es debidamente contextualizado en un periplo lleno de recovecos y esquinas por las que sería fácil perderse. Con alguien como Alejandro, que mezcla ensayo, literatura y arte en su prosa, el viaje será diáfano y más que disfrutable.

-**Miguel Ángel Villalobos**, editor de GasMask







Nº 1: Un golpe de suerte - 1999

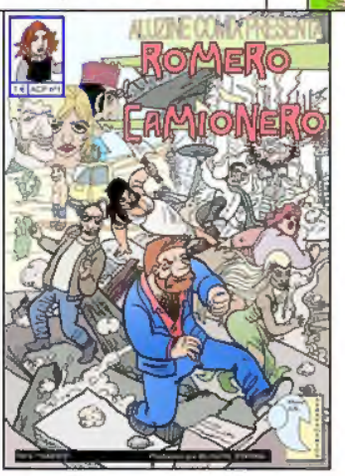
Nº 2: Cuando el gua suena - 2002

Nº 3: El abominable hombre de las nueve - 2002

Nº 4: Raíces - 2012

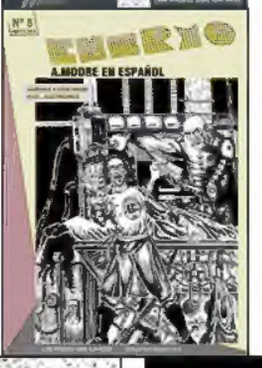
Nº 5: Siempre la guerra - 2014

Nº 4: R-Audaces - 2016



STRAVAGARIUS

ROMERO el CAMIONERO

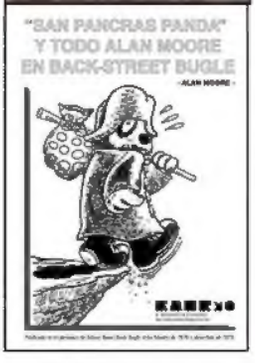


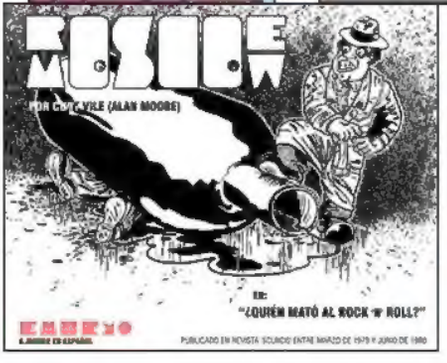
EMBRYO

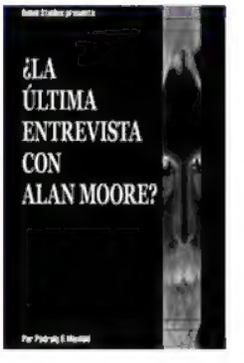
A.MOORE EN ESPAÑOL

http//: www.embryoamoore.blogspot.com.es

facebook.com/EmbryoAlanMoore




MUSICOW
POR CHRIS VILE (ALAN MOORE)
EN:
"¿QUIÉN MATÓ AL ROCK 'N' ROLL?"
EMBRYO
A.MOORE EN ESPAÑOL
PUBLICADO EN REVISTA SOLARIO ENTRE MARZO DE 1979 Y JUNIO DE 1980



COORDINADORES EMBRYAGADOS: Maese ABL y EL SEÑOR WOLFVILLE

Junio de 2016